Tot.443

《精灵宝可梦》5月30日发布会消息汇总，两款新作正式公布

游戏机实用技术

VGTime



编辑非常荐

血罪 月之诅咒

日位像素恶魔城的精神续作

新闻专题

前浪未尽，后浪又起

E3 2018 全面前瞻

特别企划

上帝也是边缘人

关于底特律 化身为人的新一轮科幻迷思

攻略透解

披星戴月 舞动人生

女神异闻录 3 月夜热舞

女神异闻录 5 星夜热舞

系统详解 + 收集指引 + 奖杯指南

ULTRA CONSOLE GAME

2018.6A 定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

11>

攻略透解

仿生人的未来由你来决定

底特律 化身为人

白金攻略

最初之火 再次复燃

黑暗之魂 重制版

流程攻略 + 物品收集

在丧尸末日创造属于自己的传奇

腐烂国度 2

系统详解 + 求生心得



附赠

岁月拼盘怀旧别册



一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
现已登场
定价
228元
淘宝端扫码购买



塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
附赠：海拉鲁世界全图
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场
海拉鲁世界全图
定价
78元
包邮
ZELDA BREATH OF THE WILD
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本



一本能看
一整年的游戏书！
GUINNESS WORLD RECORDS
2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
定价
88元
包邮

TV GAME半月刊
2018.6A



© ATLUS©SEGA All rights reserved.

总第 443 期

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录3 月夜热舞
女神异闻录5 星夜热舞
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编 委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组 版：深圳市西域图文设计有限公司
印 刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 6 月 1 日
定 价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

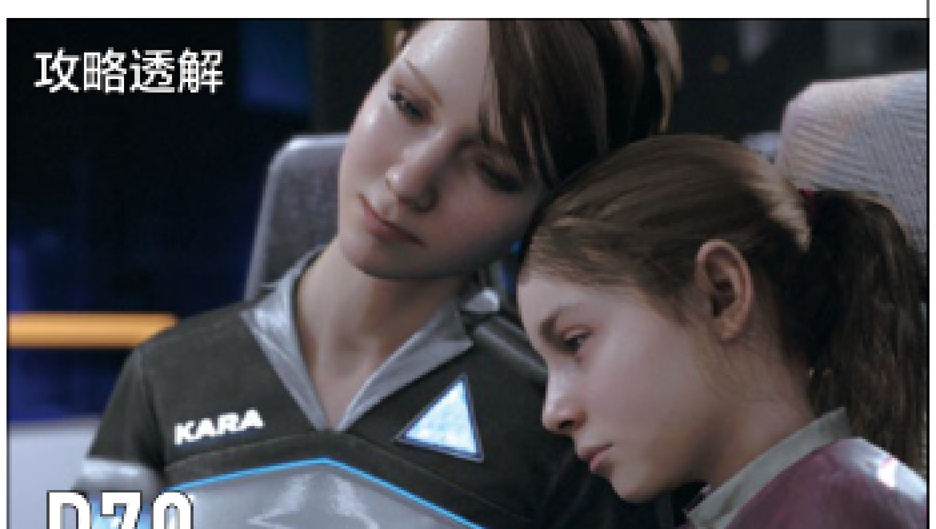
CONTENTS



新闻专题
P12
E3 2018全面前瞻



攻略透解
P30
黑暗之魂 重制版



攻略透解
P70
底特律 化身为人

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 游戏情报站
005 黄金眼

新闻专题
008 《精灵宝可梦》5月30日发布会消息汇总
012 前浪未尽，后浪又起
——E3 2018全面前瞻

020 国行天下

游技术
NOW PLAYING

VR音乐游戏的
非典型
历史回顾

编辑非常荐
022 血罪 月之诅咒

026 游戏进行时
028 VR乐园

攻略透解
030 黑暗之魂 重制版
059 女神异闻录3 月夜热舞
059 女神异闻录5 星夜热舞
070 底特律 化身为人
082 腐烂国度2

再次想起被宫崎老贼
支配的恐怖

游深度
CULTURES OF GAMER

089 天下聚会
090 游朝忆日
092 锤头鲨情报站

特别企划
094 上帝也是边缘人
关于《底特律 化身为人》的新一轮科幻迷思

098 猎人集会所
100 蒸汽时代
103 多边共享
106 ASAP情报中心
110 读编往来
114 小编寄语
118 新作发售表

编辑部
真伪非球迷
人口普查

TOPIC

ESA ：微交易不是赌博 一刀切对行业没有好处

去年的《星战大战 战场前线 II》将“开箱”这个问题从玩家甩到了社会和政府面前，这个早已存在于业界多时的营利模式开始被各界所关注。美国的夏威夷州、荷兰、比利时等国甚至试图通过法律来禁止开箱。在 4 月底的时候，比利时甚至认定热门游戏《守望先锋》、《FIFA 17》和《反恐精英 全球攻势》违反了博彩法规。

相关的调查报告也指出，现今的 PEGI 评级系统主要根据游戏内容进行审查，但没有考虑赌博相关的元素。而现在的游戏却正在通过开箱系统来诱导玩家花费金钱来获得道具，从而在游戏中获得优势。比利时的博彩监管委员会表示违规的战利品箱必须被清除，否则相关人员将会面临最多 5 年的监禁和最高 80 万欧元的罚款。如果这些内容涉及到未成年人，惩罚力度还有可能加倍。

作为游戏业界的代言人，娱乐软件协会 ESA 在最近的北欧游戏大会上再次谈到了这个问题。总裁 Mike Gallagher 认为“微交易并不构成赌博”，而荷兰、比利时等国立法所设的“开箱禁令”无疑是一种过激反应。这种禁令只会影响整个行业的自由创新，并阻碍业界对于新商业模式的探索。

对于“微交易不是赌博”这一观点，Mike Gallagher 的说法是：根据评级机构 ESRB、英国以及新西兰的相关提哦啊里，开箱并不是赌博。玩家从微交易中获得道具并不能逆向转换成现实中的金钱。对于现在由于开箱而引发的各种问题，他认为随着时间的推移，业界会开始自我约束，并慢慢找到“适合业界和玩家”的模式。游戏业界在过去 20 多年里都是这样做的，而且一直以来都做得不错。“开箱”的诞生历史还不长，它能给玩家和业界带来什么仍需要时间的验证，一刀切对于游戏业界来说并没有好处。

开箱能否给玩家带来欢乐，这个问题想必每个玩家都有不同的答案，但“开箱系统”的始作俑者是谁，倒是有人给出了一个耐人寻味的解答。Michael Pachter，美国知名游戏业界分析家，一直以直言不讳所著称。在接受外媒 GamesBeat 的访问时，他谈到了开箱问题。Michael Pachter 说道：“开箱系统为什么会变得越来越流行？那是因为玩家们都是白痴（原话），他们会为了获得一个珍贵道具而花大量的金钱去开箱，但如果这个道具被标明价格的话，他们却不会花钱去买，所以业界才想出这样一个方法来让玩家掏钱。”

■Mike Gallagher

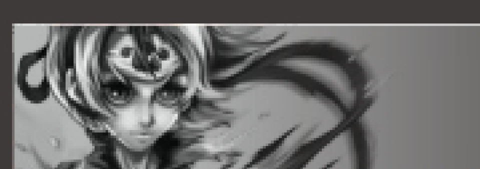


■Michael Pachter



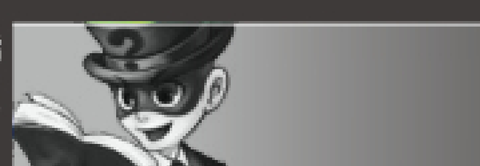
编辑围观 COMMENTS

余烬



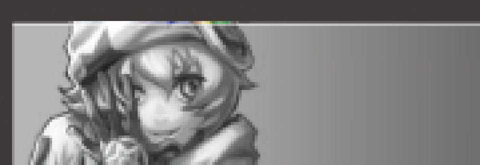
开箱本质上和以前的“打怪爆装备”是一样的，之所以这件事情被多次拿出来讨论或者批判，是因为这种设计被直观且强烈地导向了商业，而缺乏游戏应该有的娱乐精神。说到底，理论、玩家、厂商都不应该成为罪魁祸首，这不过是依靠商业所发展的游戏的必然产物而已。

稀饭



虽然个人对开箱这种用随机性来卖钱的行为是保持反感的，但近年其实有很多作品都已经将其变得比较合理，而不是变着法子骗钱，例如微交易仅限购买角色皮肤，不影响平衡性。如此一来玩家如果忍不住手买了，也只能算是两厢情愿，不应该被上升到法律层面去处理。

六等星



作为游戏厂商也需要找到平衡，毕竟开箱本身是通过随机来刺激玩家消费的系统，当物品本身诞生出现实金钱上的价值时，所产生的交易也是在所难免。厂商更应当考虑如何吸引更多玩家在开箱中获得自己喜爱的东西，而不是一味分出三六九等，迫使核心玩家投入大量金钱。

是时候存钱买 PS5 了 PS4 已经迈入了“最后阶段”

在 5 月底的投资者会议上，SIE 社长兼首席执行官小寺刚称 PS4 已经进入了生命周期的“最后阶段”。然而这个“最后阶段”将长达三年，在接受华尔街日报的采访时他提到，索尼还需要 3 年时间去进一步开发第五代 PlayStation 主机。

除了 PS5 以外，小寺刚还提到了索尼接下来的商业计划。PS VR、电视串流服务 PlayStation Vue，以及旗下手游公司 ForwardWorks 的业务增长存在问题。其中 PS VR 仍在持续销售，但它的表现低于市场预期。而在这一点上，索尼将着眼于更现实的前景展望和 VR 业务的健康增长。PlayStation Vue 业务在经历了 2016 年的低潮后，目前正逐渐回暖，索尼计划提高它的长期盈利能力。而 ForwardWorks 的开发与发售有所推延，公司会努力让它们变得更有效率。

虽然已经迈入了“最后阶段”，但这个并不会对索尼的盈利能力造成影响。实际上虽然是个“老年人”，PS4 的游戏阵容也变得越来越丰富，PSN 会员的各项数据更是创下历史新高。根据索尼新 CEO 吉田宪一郎的说法，在未来三年索尼“将把其重点目标从硬件转为对现有网络订购服务的支持”。

PS4 主机自 2013 年发售后，全球累计销量已经超过了 7900 万台。考虑到主机的服役时间一般为 6 到 7 年，PS4 的确也差不多该进入“最后阶段”了。



业界声音 THE VOICE

如果我能回到过去，我相信《龙之世纪 宗教审判》也能更接近《巫师3 狂猎》，感觉我们的预算没用到点上。



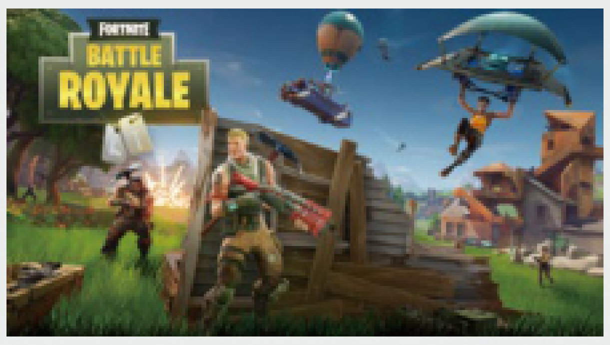
《龙之世纪 宗教审判》创意总监 Mike Laidlaw

《龙之世纪 宗教审判》在 2014 年末发售后获得了非常不错的评价，成为了 BioWare 历史上最成功的游戏之一，然而和 2015 年发售的《巫师 3 狂猎》相比，两者的差距却非常明显。已经离职的本作的创意总监 Mike Laidlaw 在近日采访时表示和后者相比，《龙之世纪 宗教审判》“非常空洞”。

CALENDAR 周·游记 2018.5 May

星期一

21 ● Epic Games 宣布他们将为2018~2019赛季的《堡垒之夜》电竞比赛的奖金池注入 1 亿美元，这也是《堡垒之夜》电竞比赛的第一年计划之一，比赛将在今年晚些时候举办。



星期二

22 ●在线动作类 RPG《流放之路》的开发商 Grinding Gear Games 表示腾讯购入了公司的多数股份。同时他们表示此举并不会影响其运营策略。



星期三

23 ● SEGA 宣布《如龙 3/4/5》将陆续推出高清重制版，对应平台为 PS4。其中《如龙 3》重制版将于 2018 年 8 月 9 日发售；《如龙 4》重制版将于 2018 年秋季发售；《如龙 5》重制版将于 2019 年春季发售。
另外它们都将推出官方繁体中文版，并且会同步发售。游戏的帧数将从 30 提升至 60，而部分迷你游戏以及官方认为比较次要的内容，则维持 30 帧，但是在街上探索和战斗都是 60 帧。另外 PS4 Pro 将对应 4K 分辨率。

星期四

24 ● Falcom 宣布“《闪之轨迹》系列”的两款高清化作品《闪之轨迹 改》和《闪之轨迹 II 改》将于今年 8 月 17 日推出繁体中文版。另外去年发售的《闪之轨迹III》和即将于今年 9 月 27 日上市的《闪之轨迹IV》都将会推出中文版，但发售时间未定。
● EA 公布《战地 5》并确定将于 10 月 19 日发售，本作的战场将会回归二战，单机剧情将“聚焦二战鲜为人知的故事”。

星期五

25 ● SIE 首席执行官小寺刚在投资者会议上确认《战神》的销量已经突破了 500 万，并创造了索尼自家品牌达成 500 万销量的最快纪录。

星期六

26 ● Telltale Games 宣布原定于 2018 年内发售的《凡尘之狼 第二季》将延期至 2019 年推出。
● Level-5 宣布《二之国 II 荣归王国》全球累计出货量突破了 90 万（包括数字版）。



CALENDAR
周·游记
2018.6
June

星期日

27

●日本纪念日协会正式将5月27日定为“勇者斗恶龙之日”，这一天同时也是初代《勇者斗恶龙》的发售日。

●雅达利创始人之一的Ted Dabney离开人世，享年80岁。在1971年，他与Nolan Bushnell创办了雅达利的前身“Syzygy”，并打造了世界上第一款商业化街机游戏《电脑太空》(Computer Space)。

星期一

28

●年初发售的硬核冷兵器角色扮演游戏《天国拯救》确定将于今年推出三个DLC：《From the Ashes》、《The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon》以及《Band of Bastards》。以女性角色为主角的第四个DLC《A Woman's Lot》则将在明年推出。硬核模式和锦标赛模式则会免费提供。

星期二

29

●据外媒报道，《绝地求生》开发商PUBG针对Epic Games侵犯版权一事发起了诉讼，他们认为《堡垒之夜》抄袭了《绝地求生》。

●Koei Tecmo宣布《仁王》全球销量已突破200万。



星期三

30

●Bethesda正式公布新作《辐射76》，玩家将扮演来自76避难所的居民。虽然游戏类型和玩法尚未公布，但从外媒泄露的情报来看，本作极有可能是一款以生存为主题的多人游戏。

●“《宝可梦》系列”最新作《精灵宝可梦Let'Go》公布，对应平台为NS，发售日为今年11月16日，将分为《皮卡丘》和《伊布》两个版本。另外系列正统续作将会在明年发售。

●Capcom宣布“《洛克人》系列”最新作《洛克人11命运的齿轮》将于10月4日发售，游戏对应NS/PS4/Xbox One平台。

星期四

31

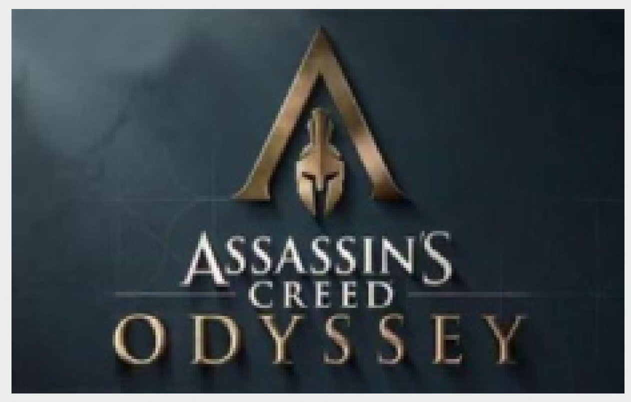
●SEGA宣布由Marvelous开发的动作游戏《Fate/新世界LINK》将于2018年9月13日推出中文版。

●《索尼克》真人电影确定将于2019年11月15日上映，人类角色主演由曾出演《蚁人》主角的保罗·路德担任。

星期五

1

●育碧正式公布新作《刺客信条 奥德赛》，详细情报会在E3上公布。



业界声音 THE VOICE

当我说“摸着良心说”的时候，那就意味着Rockstar Games的1000多名员工都做了相同的保证。



摸着良心说话的首席执行官
Strauss Zelnick

在经历过2017年第一次延期，2018年“重新定义春季”后，Take-Two首席执行官Strauss Zelnick在接受外媒采访时表示，《荒野大救赎Ⅱ》将会按时在10月26日发售，不会再延期。

取消开发？不，《除暴战警3》还在开发中

在5月底的时候，在亚马逊上预购了《除暴战警3》的玩家收到了取消订单的通知，使得不少玩家怀疑本作是否已经取消开发。不过很快相关人员就出面澄清了这件事，微软工作室的创意总监Adam Isgreen在推特上确认《除暴战警3》还在积极开发中。同时，Xbox游戏市场总经理Aaron Greenberg在推特上表示，《除暴战警3》订单的取消是因为亚马逊的技术方面出现了问题，和游戏的开发没有关系。

值得注意的是，本作本来预定在去年的11月发售，后来宣布延期到2018年春季。接下来的故事想必所有人都知道了，都快E3了，本作的发售日依然没有确定。更让玩家不安的是，官方一直没有公布关于本作的更多情报，对于延期的原因也没有作出更多解释。对于一款去年就已经提供现场试玩的游戏来说，这种延期是非常少见的。



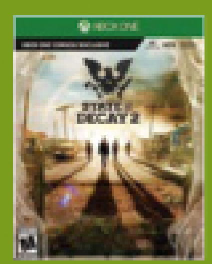


黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 康纳 ■出自《底特律 化身为人》
■Coser 水无月 ■插画 西达cida

游戏月旦评

腐烂国度2
State of Decay 2



XOne

[22]

■Microsoft ■动作冒险
■2018年5月22日 ■美版

游戏简介：本作在前作的基础上加入了全新的领袖系统，根据领袖的不同，玩家在丧尸末世下的求生之路也会不同。玩家在搜刮资源、管理幸存者和对抗丧尸的同时，还需要对付其他不怀好意的幸存者。

·开放世界 ·废土末世 ·合作同乐

优点
· 有趣的求生玩法
· 多周目继承要素
· 联机合作其乐无穷

缺点
· 缺乏新要素
· 简陋的建设系统
· BUG 太多

除了增加了领袖系统和多人游戏外，和前作相比，本作几乎毫无区别。喜欢丧尸题材开放世界的玩家依然能玩得很开心，但对于其他玩家来说，**本作的缺点却会因为糟糕的制作水平而无限扩大。**糟糕的战斗手感和随处可见的 BUG 严重影响了游戏体验，资源的匮乏使得玩家不可能在一个地图待得太久，花大力气囤积资源和建设基地显得毫无意义。基地建设系统的潜力也没有得到发挥，玩家在建设基地上并没有太大的自由。



▲在末世里，能够杀死玩家的不单单只有丧尸。

虽然没有做太多的创新，但本作在系统和游戏内容上还是延续了一直以来的特色，基地建设以及幸存者的培养和互动令人沉迷。缺点是优化十分糟糕，即使是用 Xbox One X 游玩也能感受到明显的掉帧，更不用说地图上各种奇奇怪怪的 BUG 以及不太稳定的联机状况，十分影响游戏体验。

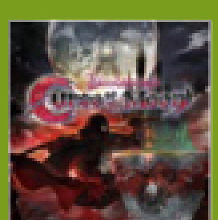
本作保持了前作中充满乐趣的丧尸末日生存式玩法，同时加入了能够和朋友们一起同乐的联机模式，这款作品的确可以令人玩得很愉快。但是粗糙的技术和低了一个世代的画面水平有点辣眼睛，常见的各种大小 BUG 和游戏机制以及系统上的不完善则让这款作品素质止步于小品佳作范畴。

VG评论 COMMENTS

Ycarrey 评《腐烂国度 2》
目前所有游戏中最贴近《行尸走肉》世界观的游戏。

Joshua 评《腐烂国度 2》
与一代一样的味道，虽然没中文但一样玩得很爽！

血罪 月之诅咒
Bloodstained: Curse of the Moon



下载

3DS/NS/PSV/PS4/XOne

[26]

■Artplay ■动作
■2018年5月24日 ■日版

游戏简介：本作是《血罪 夜之仪式》众筹达标后追加制作的仿《恶魔城》像素风游戏，故事讲述了正片 10 年前的事件，玩家要操作驱魔人斩月披荆斩棘，最终击杀城堡里的恶魔，在冒险的路上他还能招揽最多 3 名伙伴入队一起攻关。

·硬派核心 ·像素怀旧

优点
· 情怀满满
· 系统人性化
· 操作爽快

缺点
· 关卡重复度略高

本作虽然在形式上几乎照搬《恶魔城传说》，就连杂兵和角色能力也有雷同，但在细节部分却有着很大的差异。所有角色 HP 独立的设定大幅提升了玩家的容错率，游戏的难度可选、关卡内的补给道具也较多，非常照顾新手。**多结局的设定看似累人，其实玩起来的感觉与一周目完全不同。**即便要重打一遍之前的关卡，在不同的结局下，主人公的能力与可收服的同伴数量有差异，以致于体验不一样。另外，普通结局二周目的最后一战做得十分优秀，让人大呼爽快。



▲游戏弥漫着浓郁的FC《恶魔城》风格。

本作尽管画面复古且容量不大，但也设置了还算丰富的隐藏要素以及 BOSS RUSH 模式。不同难度下关卡和 BOSS 均有不同，招募或杀死同伴会对攻关产生很大影响，这些都是让玩家反复游玩的动力，单从游戏售价的来看是物有所值的。各种与《恶魔城》相关的设计与梗，必定能让老玩家无比感动。

就游戏的容量和售价而言，本作可谓“五脏俱全”，十足的流程长度、丰富的模式和多结局的设定都堪称厚道。4 名可操作角色的差异鲜明，配合副武器在 BOSS 战中的打法也很多变。除了能让人想起《恶魔城传说》外，还有许多向同时代 ACT 致敬的元素。惟一遗憾的是缺乏能给人留下深刻印象的 BGM。

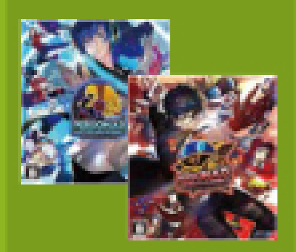
VG评论 COMMENTS

震东セブンエフ 评《血罪 月之诅咒》
本作拥有良好的手感，同时兼顾老手与新手的游戏模式，丰富的隐藏内容与各具特色的角色能力，以及各种有个性的 BOSS。值得推荐。

Mizuki None 评《血罪 月之诅咒》
喜欢复古游戏以及喜欢《恶魔城》的老玩家不容错过，根本停不下来。

女神异闻录3 月夜热舞/女神异闻录5 星夜热舞

Persona3 Dancing Moon Night
Persona5 Dancing Star Night



PSV/PS4

[23]

■Atlus ■音乐
■2018年5月24日 ■日版

游戏简介：继《女神异闻录 4 午夜热舞》之后，Atlus 继续推出以系列 3 代和 5 代为主题的音乐游戏。玩法上与前作基本保持一致，画面表现和 UI 细节上则做了一定程度的强化。玩家们不仅可以重温经典曲目混音后的新版本，也可以欣赏到游戏角色们各具特色的舞姿。

·二次元萌 ·音乐主义 fans向

优点
· 整体体验十分流畅
· 角色建模重新制作
· 经典曲目收录

缺点
· 混音质量参差不齐
· 某些曲目时间过长
· 剧情模式偷工减料

或许是《P4D》定下的基准太高，本次的两部作品在整体质量上呈现了不同程度的下滑。**作为音乐游戏来说，收录曲目的混音水平参差不齐，不仅亮眼曲目不够多，反而还有不少因为时间过长而让人心生厌烦。**很多曲目的舞蹈编排也趋于平庸，不像前作那样能给人留下深刻的印象。全新的 3D 角色建模倒是耳目一新，尤其是对于《P3D》而言，但是用 COMMU 对话的形式来呈现剧情，实在有偷工减料的嫌疑，且代入感严重不足。



▲虽然有了官方名“结城理”，但还是更习惯叫他“鬼太郎”啊。

两款游戏除了人物、曲目与故事以外游戏方式没有任何变化。值得称道的是角色建模做得相当精细，对于系列粉丝来说欣赏角色们的舞蹈是件赏心悦目的事。可惜本作硬伤不少，比起《P4D》时代大失水准的 REMIX 曲、让人难以抓到节奏的谱面等等，再加上只有寥寥几句 COMMU 对话的剧情模式，颇有倒退的倾向。

虽说没有像《P4D》那样专门的剧情模式，但 COMMU 模式的加入也让本作稍有看点。通过该模式能够看到各角色在原作中未曾表现出来的一面，且伊丽莎白和双子的 COMMU 也像主线一样对故事的背景有所交代。游戏虽煞有其事地加入了 VR 模式，但不过是近距离地看各种服装的角色并做几个重复动作罢了。

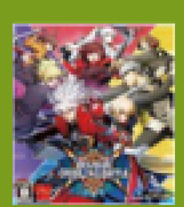
VG评论 COMMENTS

三月日天 评《女神异闻录 5 星夜热舞》
《P4D》好歹还写了个过的去的主线剧情，这次干脆就没有主线剧情了。模型很棒，谱面大部分还不错，难度适中，总的来说，跳就完事了。

DEADPUNK801 评《女神异闻录 5 星夜热舞》
一首 DLC 歌曲 350 日元的售价实在有点昂贵，而且现在上架的 DLC 歌曲都是《P3D》和《P5D》共用，为什么不分开卖！

苍翼默示录 交叉组队战

BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE



PS4/NS

[25]

■Arc System Works ■格斗
■2018年5月31日 ■中文版

游戏简介：本作是 2D 格斗游戏“《苍翼默示录》系列”的最新作，同时也是一款数个人气作品参战的大乱斗游戏。参战作品包含《苍翼默示录》、《夜下降生》以及《女神异闻录 4 午夜竞技场》三大人气 2D 格斗作品，更有美国出品的动画《RWBY》参战。

·fans向 ·竞技对战

优点
· 简单易上手的系统
· 参战角色数量众多
· 搭档系统值得研究

缺点
· 剧情模式过短

作为一款大乱斗游戏，其实只有《RWBY》是全新的参战作品，其余 3 个作品都是“有迹可循”，不过这完全不影响本作带给人的新鲜感。进一步简化的操作方式与全角色通用的招式指令，让玩家能够迅速渡过适应期，爽快地感受系统本身的魅力。目前公布的参战角色加上 DLC 多达 31 名，虽然指令基本通用，但依然保持了各个角色独特的性能，要钻研起来还是很花时间的。**本作最大特色“搭档系统”在实战中用途很多，防御与攻击都需要依赖搭档。**



▲四大人气作品齐聚一堂，展开大乱斗！

本作继承了 Arc 此前格斗游戏的“易上手、深入难”的特点，并且在指令简化程度让人惊讶的状况下，依然能感受到系统的深度，玩起来十分爽快。剧情模式的基调以搞笑为主，能欣赏 4 个人气作品跨界合作、互相吐槽的剧情也是本作的一大魅力。美中不足的就是剧情比起系列前作，内容显得有些少。

游戏成功地将来自 4 部作品的角色收录在统一的系统下。相比正统作品，游戏的系统进行了大幅简化，使得上手难度有所下降。但由于采用 2 对 2 的形式，玩家需要掌握换人以及压制的方式和时机，因此要想精通的话依然很有难度。完全原创的故事模式也体现出本作的诚意。

VG评论 COMMENTS

撒旦的黑猫 评《苍翼默示录 交叉组队战》
操作难度有点高，但招式很炫丽！

六千年前 评《苍翼默示录 交叉组队战》
《RWBY》相关角色的加入非常惊喜，出“JNRP”的 DLC 我也买。

昴星团
第一次接触初代《恶魔城》还是很小的时候，印象中无论如何都过不去进城后的第一部分，后来再次接触这个系列已经是五十岚孝司时代的《恶魔城 白夜协奏曲》了，故事的取材和探索式的玩法让我大呼爽快，从此便爱上了这个系列，当然也不忘找出系列初代刷洗当年的耻辱。现在《恶魔城》这一 IP 逐渐没落让人感慨。

哪尼
不仅作为一个音乐游戏爱好者，也作为《女神异闻录》系列”的粉丝，当两个自己喜爱的游戏元素结合在一起，《P4D》所呈现出的高水准令人惊艳，甚至连 DLC 曲目都让我爱不释手。更高的期待意味着更高的要求，因此对于《P3D》和《P5D》，我的评判标准难免也会更加严苛。

水无月
我个人还是喜欢《暴雨》、《超凡双生》和《活至黎明》这样的互动电影游戏，当然互动电影这种游戏类型也被不少人批评缺乏游戏性，这就是个见仁见智的问题了，总体来说这次《底特律 化身为人》也没有让我失望，虽然在故事上和预想中的“仿生人”题材有所不同，不过我觉得还是做到了让玩家“对未来科技产生反思”这一点。

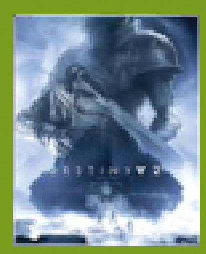
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

命运2 战争思维 DLC



PS4/XOne

[6] 游戏本篇黄金眼评分：27

■Activision ■主视角射击
■2018年5月8日 ■中文版

游戏简介：这是《命运2》推出的第二个大型DLC，这次玩家将要来到火星，和“独狼”安娜·布瑞合作调查战争思维“拉斯普廷”。在调查途中，玩家将要面对的是和之前所遇到的截然不同的全新“虫群”和率领它们的神秘生命体。



相比游戏初期，《命运2》随着不断的更新，系统和玩法变得更加平衡和有趣。部分异域级武器也在调整和重做后变得更加实用。然而**从一个大型剧情DLC的角度来看，《战争思维》依然是不及格的**。火星相比上一个DLC的水星，在可探索面积和可玩内容上并没有多少长进。和上次一样，本作的剧情集中在了谜团重重的“拉斯普廷”上，但剧情平平无奇，缺乏惊喜。新增的突击任务同样是从单机剧情里抽取出来，单调而且数量非常少，新增的突袭要求光等则太高，变相强行要求所有玩家去刷装备。

VG评游戏

kaczynski 评《命运2》
其实关卡设计很好，美工很酷炫，画面很棒优化的也很好，不过毕业的有点快。新DLC出了后离开半年的朋友又回来打利维坦了。

wayne0309 评《命运2》
前面剧情还可以，能玩的和用来配合的武器种类比前作差多了，后期刷本没有前作好玩。

yms126 评《命运2》
单机流程很不错，有《光环》的风格。联机没有基友，想单刷某些高难度副本更是不可能。

FMDD 评《命运2》
画面在前作的基础上增加了大量细节，强化了剧情，玩法也大有改善，但是对于老玩家来说缺乏新鲜感。

zealote 评《命运2》
本作让我这个不喜欢射击游戏和刷刷刷游戏的人玩得很开心，就是网络不是太稳定，还有其实这是一个踢足球的游戏（手动滑稽）。

蟹公子 评《命运2》
作为一个不怎么玩网游的玩家，本作对我的吸引力是巨大的，剧情不错，世界观宏大，战斗系统也非常的爽快，不会有令手残党心态爆炸的高操作需求，非常的适合我这种喜欢探图刷野的半休闲类玩家。

底特律 化身为人
Detroit:Become Human



PS4

[27]

■SIE ■动作冒险
■2018年5月25日 ■中文版

游戏简介：本作是由曾开发过《暴雨》的Quantic Dream所打造的互动电影游戏，故事舞台发生在2038年的美国底特律市，外观与人类极其相似的仿生人被大规模应用于社会生产，而玩家将扮演三位身分立场各异的仿生人体验世态炎凉。

·剧情派 ·视听盛宴

优点：·优秀的画面和演出 ·故事流程复杂庞大
缺点：·视角和操作不便 ·无法快速跳过剧情



本作就是一个强化版的《暴雨》，拥有极其优秀的画面演出和庞大而复杂的剧情，三位主人公各自的行动会相互产生影响，最后可能导致故事进入完全不同的走向，结局种类也极多，可以说**能够真正让玩家感受到“蝴蝶效应”这一因素的存在**，当然本作同样继承了来自《暴雨》和《超凡双生》的一些问题：大量的无意义按键操作，视角和镜头切换的不便等，尤其是没有快进或快速跳过剧情功能，对想要完美的玩家来说是个阻碍。



▲在游戏中你的一举一动都会对后续的剧情造成影响。



虽然游戏中已经设计了大量的情节走向，但就整体而言部分角色的铺垫仍稍显薄弱，这也让后期某些角色的演出容易产生突兀感，总感觉制作组想要表达的内容过多从而缺乏了着重点。尽管如此本作依然拥有着其独一无二的特质，克洛伊所带来的突破次元的互动堪称点睛之笔！



出色的音乐、精美的画面和细腻的表情带来更加出色代入感，让人握住手柄的时候都不由得随着角色的遭遇而手心捏汗。本作剧本结构的最大特色便是章节之间的因果关系影响，在上一章所做的选择或者举动，都有可能会对后续章节带来各种细节上的变化，这促使玩家在新一周目的游戏里探索更多的可能性。



作为Quantic Dream最新的游戏作品，《底特律 化身为人》的故事发生在近未来的底特律，玩家将会体验到三位不同仿生人的经历和故事。逐渐拥有了生物情感的仿生人，在充满暴力的社会里受到各种迫害，他们的命运将由玩家们决定。目前共有227位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均分为9.2。

VG评游戏

THX
杰作，互动电影的终极体验，PS4玩家必买之作。

香蕉蕉
游戏中仿生人的问题虽已是老生长谈，但引发的思考却不止于此。无论怎么选择，内心的纠结总是挥之不去。坑爹的视角与不够顺畅的操控是扣分点。

XenogearsZoe
确实非常优秀，体验比《暴雨》和《超凡双生》还要好很多。剧情一流，分支自由度强了不少。

Sween 口水
剧情简单但却发人深省，很喜欢！人类与仿生人的话题必然还会持续发酵，就好比通关以后依然能让玩家回味悠长，甚至陷入沉思。

AryaStark
10分满分的话，5分给剧情，4分给卡拉小姐姐，最后1分给克洛伊小姐姐，虽然视角很不舒服，但是有小姐姐就可以无视这些啦。

Batman 的幕夜
《底特律 化身为人》再次刷新了互动电影类型游戏的上限，我们可以通过不同的选择让故事朝自己想要的方向发展，同时从其中得到许多启示。

s610850618
故事很棒但其中的选择让我很为难，对我的启示也很多，边玩边思考仿生人和人类是一样的吗？（我永远喜欢卡拉小姐姐）

文 马修 美编 咕噜



《精灵宝可梦》5月30日 发布会消息汇总

几乎整个5月，各路NS《宝可梦》新作的消息都在不断地折腾玩家的神经，有舅舅党舅妈党、业内人士，还有不知道什么来路的小道消息……还好，到5月末，宝可梦官方还是如期带来了《精灵宝可梦》新作的发布会，这里我们为大家带来发布的两款游戏的全部内容，并根据已知情报将这两款游戏的发布会外内容更多地带给大家。顺便也把属于两作的共同好消息先告诉大家：这两作《精灵宝可梦》，全部都支持中文。

宝可梦 寻宝探险		Ninetendo	NS
ポケモンクエスト		动作	中文
2018年5月30日	本地1人	无对应周边	
免费			

本作是一款寻宝主题的动作游戏，支持简繁中文。在发布会后，本作的NS版就已经在eShop上架，6月份也将在iOS及安卓平台上架。来看看本作是款怎样的游戏。



方可乐岛的财宝探险

本作的舞台，是名为方可乐岛的小岛，曾经有过许多文明，因此也有许多贵重的宝藏沉睡在这里。而主角的目的，就是寻找岛上的宝藏。



■方可乐岛是座漂浮岛

助手：无人机摩比

主角在岛上冒险的AI助手，是西尔佛公司开发的人工智能无人机摩比Ⅳ，能平安地在宝可梦的世界活动而不被攻击。在开始剧情时提示主角给自己起名后，冒险正式开始。之后的冒险也会给予玩家各种提示。



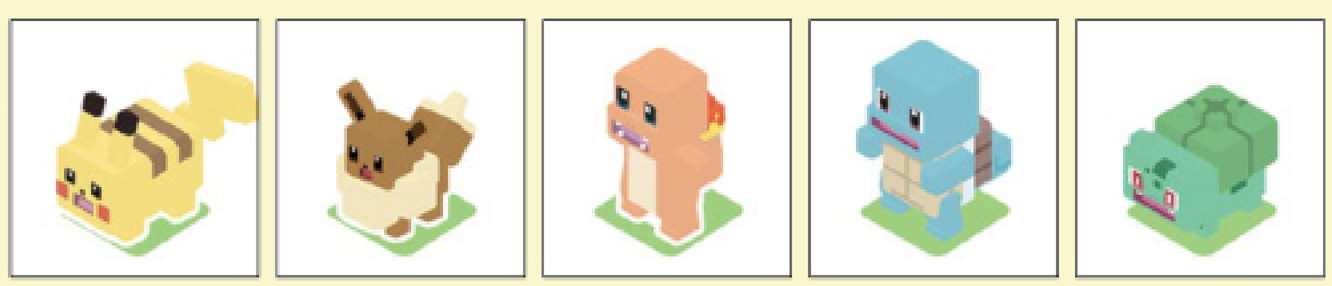
■精灵球涂装的人工智能无人机。

双操作模式

本作支持触摸操作和手柄按键操作，掌机模式下两种操作可以同时使用，TV模式下就只能用手柄操作了。

选择伙伴

在起名后，就是选择伙伴了，从皮卡丘、伊布、小火龙、杰尼龟和妙蛙种子里面选一只。



▲初始伙伴，本作的宝可梦都是这种方头方脑的造型。

©2017 Pokémon.
1995–2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

战斗

当地图上出现敌宝可梦时，玩家的宝可梦会自己移动到敌宝可梦附近并进入战斗，战斗中玩家可以给宝可梦选择招式，也可以选择让宝可梦自动选择招式。招式使用后，所有招式都需要一定的回复时间。虽然回复时也可以用普通攻击但威力很低。

当战胜一定数量的敌宝可梦后，就会与能力更强、体型也更大的BOSS级宝可梦战斗。如果在与强敌作战时招式尚未回复，也可点右边的逃跑指令——和宝可梦的招式一样，逃跑指令使用后也有回复时间。



招式

本作中，每只宝可梦可以搭配两个招式，不同的招式有不同的范围，使用时可以根据情况来进行选择。有的招式除了攻击宝可梦，还会破坏地图上的景物（如小火龙的火焰旋涡会烧掉树木）。另外除了战斗招式外，原作中的变化招式（如催眠等）也得以保留，配招及战斗中也可以进行选择。



▲胖丁催眠敌宝可梦后让皮卡丘进行攻击。

属性

虽然游戏中没有提到属性，但事实上属性相克的设定依然保留。游戏中大家可以合理地选择属性克制的招式。

奖励

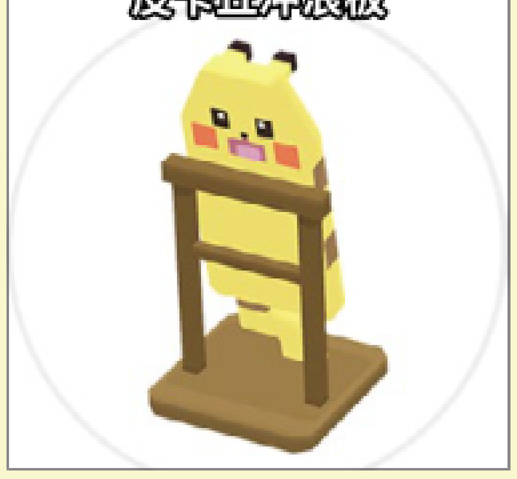
当战胜BOSS级的敌宝可梦后，就会进行探险成果的结算，如提升宝可梦某些能力的P力石，之后还可以在露营地给宝可梦进行强化。



露营地点

露营地点就是据点，除了可以进行强化宝可梦的操作，也会看到自己的宝可梦们在这里闲适惬意而可爱地游逛着。露营据点里有一口锅可以做料理，随着进度进行，还可以加冲浪板、风向标、花盆等带来提升增益效果的设施。

皮卡丘冲浪板


▲大大提升料理召唤复数宝可梦的概率。

大嘴雀风向标

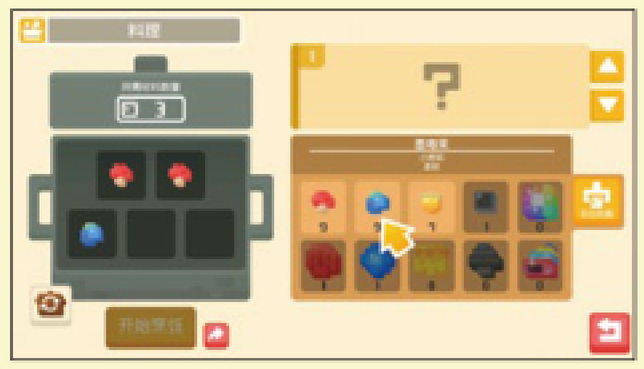

▶提供等级特训，经验2倍。

妙蛙花坛


▶道具的掉落率2倍。

料理

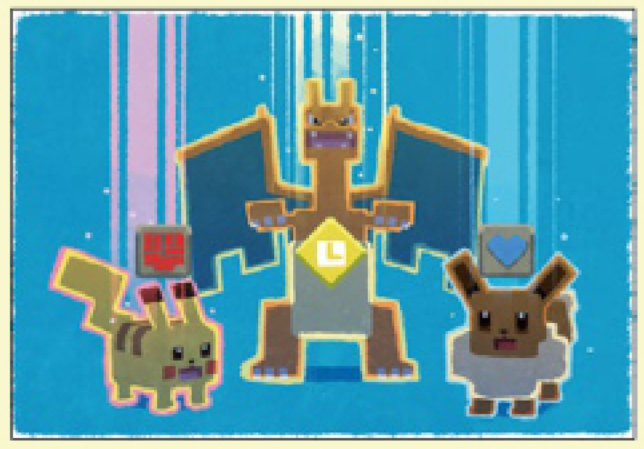
当战斗中收集的食材可以做料理后，就可以在露营地点做料理了，料理可以吸引到宝可梦来。当把食材都放在锅里后，需要烹饪时间——也可以用商店礼券来让料理直接做好，当然，这个好友券就是付费道具了，不过在第一次烹饪时，会赠送给玩家好友券，算是第一次免费体验。



宝可梦加入与队伍组建

当烹饪吸引来宝可梦后，它们头上会出现叹号，点击该宝可梦，就会加入到队伍。而在出发前，也可以先把食材放进锅里烹饪，毕竟烹饪是需要时间的。

当使用烹饪吸引来新的伙伴后，就可以组建队伍了，在下方的组建队伍指令中进行。队伍中最多可以带3只宝可梦，默认队形是2前锋+1后卫，可以根据宝可梦的招式特点来设计位置。如最初的主角+小拉达+波波的队伍，就让主角和小拉达在前边近战，波波在后方使用旋风进行远程援护攻击。



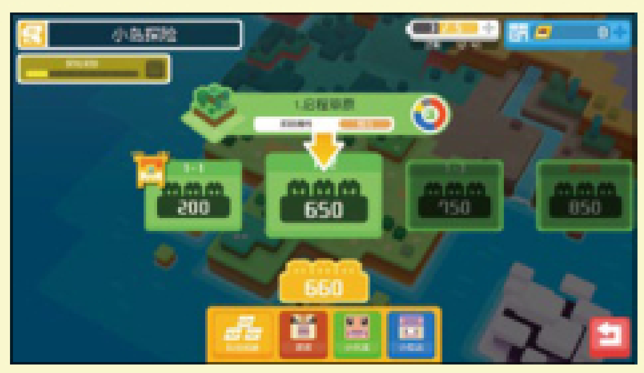
宝可梦图鉴

本作也有图鉴的设定，当新加入宝可梦后，宝可梦的信息就会加入图鉴。



探险地的强度和属性

游戏中的探险地点会显示强度，除了让自己别在强度上太吃亏，拿来练级时也是一个直观的参考。另外探险地也有奖励属性设定，当玩家的宝可梦去奖励属性相同的地点时，HP和攻击力都会提升。



付费要素

友好商店礼券相当于本作中用于和现实货币互换的游戏中货币，每天免费领取50张。游戏中，探险会消耗无人机的电池电量，而恢复电量除了慢慢等待，也可以使用友好商店礼券立刻回复，而前面说的缩短料理时间，以及在友好商店购买各种物品和露营地设施，也都需要用到友好商店礼券。


▲和大多数道具付费一样，本作也有每天免费领取的礼券。

目前eShop有很多充值包优惠，不想肝又不想等的可以去看看。

精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布		NS Ninetendo	
ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ / イーブイ		角色扮演	中文
2018年11月16日	1～2人	对应“精灵球 Plus”	
售价为5980日元			



本作就是之前传言所说的“初《黄》版重制”，但事实上，本作只能说是借用了《黄》版的一些要素和初代的地图的衍生作。来看看都公布了哪些内容吧！

初始宝可梦：皮卡丘与伊布

这两只宝可梦正是《黄》版中做主角的两只，不过《黄》版中玩家只能选择皮卡丘，伊布则是劲敌小绿所选。本作的双版本，意味着两只宝可梦都可以选为初始伙伴了，而且会趴在主角的头上和肩上。那么你会选择哪一只呢？





▼▲皮卡丘和伊布还有穿戴服装的造型。





■还有抚摸互动的设定。

关都地区的冒险

本作的冒险基于初代的关都地区，因此会有很多我们熟悉的场景。此外像火箭队这些在关都活跃的反派，也会在本作中登场，而人气超高、在《黄》版亦有登场的武藏、小次郎和喵喵三人组，还不知道会不会在本作中登场。



▲常磐山洞入口的宝可梦中心，还会有卖鲤鱼王的大叔吗？



▲火箭队也有登场！



▲还有超梦！

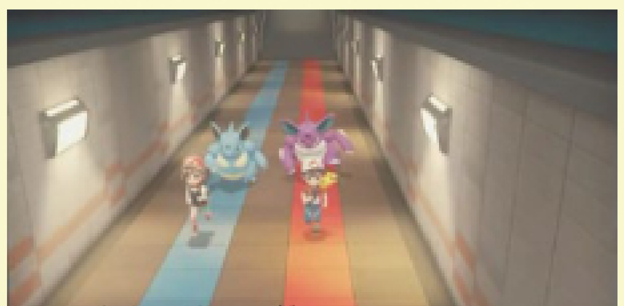
主角

本作依然采用男女双主角，都戴着初代主角的同款帽子。



初代与部分阿罗拉宝可梦登场

本作中登场的宝可梦以初代的151只为主，但也有部分阿罗拉的宝可梦登场，看样子阿罗拉形态的可能性很大。而《黄》和《心金 / 魂银》的宝可梦随行系统在本作也已回归，而且还可以骑行任何大型的宝可梦。由于没有秘传机，因此地图上原本围绕秘传机招式的解谜应该像《太阳 / 月亮》那样由骑行宝可梦完成。



■跟在身后的宝可梦。





▲地图上的骑行，骑乘乘龙可以乘浪，而大岩蛇会有什么地图效果呢？

©2017 Pokémon.
1995–2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

使用一个 Joy-Con 操作

本作中，无论是平常的地图移动，还是指令确定，亦或是收服，都可以用一个手柄完成。



双人合作

本作还支持两人合作，因此只要分给小伙伴一个 Joy-Con，就可以两人一起合作冒险了。



▲双人不仅可以合作冒险，还可以合作收服宝可梦。

回合制战斗

预告片来看，本作的战斗依然是回合制，另外，多人对战也保留了。



■与捕虫少年战斗。

专用控制器

虽然可以用 Joy-Con 操作，但本作还是推出了专门的精灵球形控制器“精灵球 Plus”，和游戏中玩家的动作呼应，会发各种颜色的光、声音并震动，可以使用 NS 充电器充电。另外可以把宝可梦传进精灵球 Plus，在外出时携带，当带出门的宝可梦返回时，会有好事情发生。

目前精灵球 Plus 只能配合《宝可梦 Let's Go》和《宝可梦 GO》使用，但官方也称不排除今后支持其他游戏、以及增加更多功能的可能。



不与野生宝可梦发生战斗

本作在遇到野生宝可梦时，不会发生战斗，而是直接进行收服，这种设定与《宝可梦》正统作品不同，更接近《精灵宝可梦 GO》，但是跟漫画《特别篇》中小黄的不喜欢伤害宝可梦的作风很像。而宝可梦对战，则是在训练师之间进行。



与《精灵宝可梦 GO》联动

本作可以与《精灵宝可梦 GO》联动，互相传输所捕捉到的宝可梦，而且是双向传输。另外官方也表示：本作制作的动机是给《宝可梦 GO》入坑的新玩家深入了解宝可梦世界的机会。而两作联动不仅有奖励，还会遇到一只从未见过的全新宝可梦。（难道是即将解禁的捷拉奥拉？）



宝可梦传输方式

来自官方的消息称，本作支持宝可梦交换的方式有两种：本地交换，以及通过 Wi-Fi 进行交换。

正统 RPG 新作 2019 年末到来

虽然本作是一直打造正统《宝可梦》作品的 Game Freak 制作，各方面看起来也都颇有正统风范，但也与正统作有所不同（如没有野生宝可梦战斗）。而官方也给出了消息：2019 年末，“《精灵宝可梦》系列”正统新作，将在 2019 年末到来。





前浪未尽，后浪又起

E3 2018 全面前瞻

纵观近几年的E3，2018年的这一届可能是次世代主机公布并上市以来后最没有亮点的一届——起码在其正式开展之前，看起来是这样的。毕竟目前整个业界已经经历过了第一方比硬件性能，比独占游戏阵容，比网络服务内容甚至是比新型号主机，该用的招都用过了，该打的牌也打过了，目前留下来的悬念，可能真的只剩下对下一个世代主机的猜想，和对虚拟现实这个已经退热的概念是否有新突破的期待。

但这是从大处来讲，从小处来看，近年的每一次E3，都是值得期待的，大量的3A级大作预告片和实机演示，意想不到的新硬件和新服务，以及各个厂商对于未来的规划等等，游戏的世界一直都围绕在我们的身边，但也只有E3才能够让我们感受到这个世界当中那澎湃的活力和脉动。

所以在2018年的E3即将开始之际，还是让我们来猜测一下，这次的游戏界盛会上，又会有什么样的劲爆消息，在等待着我们。

文 稀饭 美编 咕噜

E3 Spot！不止正的GAME！

今年我们的展望以E3上的亮点为重心，毕竟如果是按厂商来去展望，难免显得比例不均匀，也容易因为需要兼顾一个厂商的所有内容而写得过于零散，缺乏重点，所以我们还是把这次E3的亮点逐个数一下吧！

下一个次世代有征兆？

按照过往主机界的更新换代趋势，其实5年已经足够一台主机走完其生命周期了，而从时间上来算，其实在今年PS4和Xbox One都已经迈入了其生命周期的第五年（两者都是在2013年11月发售）。只是有着上一个世代PS3和X360那长达8年左右的服役时间作为对比，说如今这两台现役主机会立刻在本次E3迎来后继机型，那也不太现实，毕竟按照目前业界的趋势来看，还有着1.5型号主机这种折衷的解决方案，所以这一个世代的主机就算生命周期不会更长，也起码应该满打满算撑够8年。





▲ PS4 Pro 和 Xbox One X 的出现的确让本世代主机的生命得到了延长。


■谁在发布会上提新 PSV 就给我滚出去!

但毫无疑问的是，本世代的主机在性能上并不出挑，不然也不会让 PS4 Pro 和 Xbox One X 有在游戏圈里登场的机会，这也间接导致了玩家们对下一个世代主机的期盼。在 5 月下旬的时候，SIE 召开了投资者会议，在会上社长兼 CEO 小寺刚就坦然表示 PS4 已经进入了生命周期的最后阶段，并且强调目前这台主机应该着力于独占游戏的开发和对用户的留存。

这番言论被报导之后，一时间关于 PS4 即将退役的说法甚嚣尘上，不过随后小寺刚在接受华尔街日报采访时却也表示 SIE 起码还需要三年的时间去研究新世代的主机，也就是大家期待的 PS5 起码要到 2021 年才会和大家见面，算是一定程度上平息了之前的言论带来的猜测风波。同时 SIE 美国的首席执行官 Shawn Layden 也确认今年 SIE 发布会上不会有硬件方面的消息，不但堵死了 PS5 目前公布的可能性，还把大家心心念念的 PSV 后继机型和新 PS VR 出现的可能性都打消了。

相比起来，微软方面对 Xbox 系列下一世代主机提及得更少，毕竟作为 1.5 主机推出的 Xbox One X 才刚上市不久，目前还并不是一个谈及新世代 Xbox 的好时机。

至于任天堂就更不用提了，因为 Nintendo Switch 本质上其实已经是一台新世代的主机——虽然欧美的确仍然将其和 Wii U 一起算在第八世代的主机当中，但毫无疑问近期内老任应该不可能会再公布任何新的主机，反而更有可能会公布关于 NS 的改良型号的消息。

然而无论厂商们是怎么想的，对于玩家们来说，下一个世代的到来的确已经不再是一件非常遥远的事情，我们有理由去期盼主机界的三家第一方在新世代主机上面给予我们一些惊喜，无论是传统的更新换代，还是继续走新型号渐进式升级（类似 iPhone），甚至是如同某些夸张传闻中的那样采用模块化的方式来 DIY 式强化机能，只要有一点关于下一个世代的消息，或许就可以让我们一定程度上看出主机界未来硬件发展的方向——以及我们钱包的失血方式（笑）。


▲别闹啦，PS5 怎么没可能会长这样！（那 PS5 Pro 呢？）……应该、大概，也许，可能……不会吧？

《辐射》新作是突破还是兵行险着?





▲上图是《辐射》粉丝自制的，没想到竟然某种程度上料到了系列的发展方向。

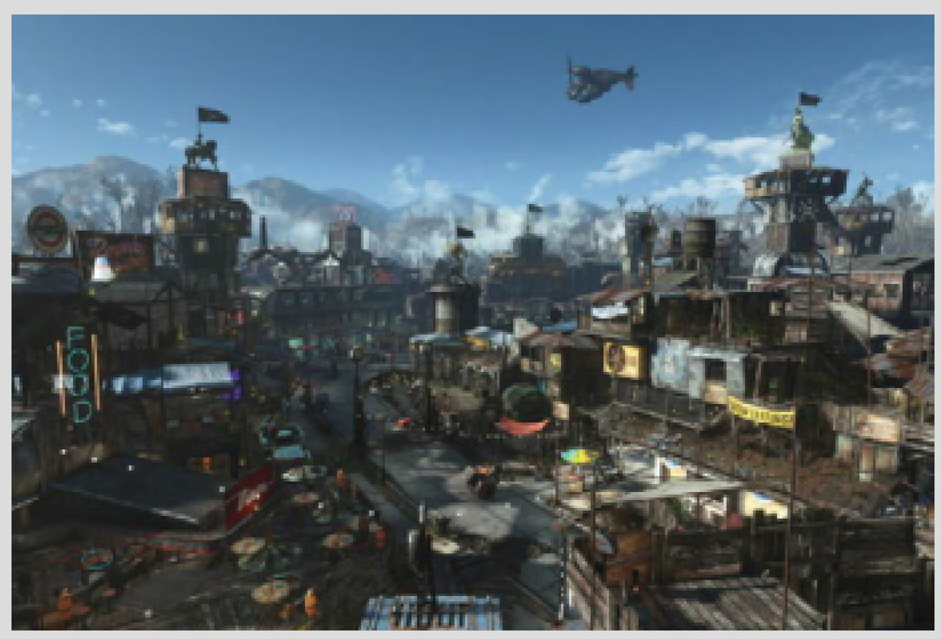
在 Twitch 频道上进行了一段以《辐射》为主题但神神秘秘的长时间直播之后，Bethesda 终于公开了“《辐射》系列”的下一款新作——《辐射 76》，毫无意外地引爆了粉丝们的情绪。毕竟大家之前都在担心 Bethesda 故弄玄虚的半天结果却公布的是《辐射 3 高清重制版》之类的冷饭，曾经为 Bethesda 制作过《辐射 新维加斯》的黑曜石工作室迅速表示《辐射》新作并非由他们开发更是加强了这种担忧，还好最后结果并没有令人失望。

但是在真饭们忙着分析标题当中的“76”所对应的 76 号避难所时，著名游戏媒体 Kotaku 却给出了一条令很多系列老粉眉头直皱的消息，让大家的情绪从另一个角度爆炸了——《辐射 76》是一款在线多人联机生存游戏！灵感来自于主打在丧尸末日中对抗的作品《DayZ》和强调采集、合作、生存与建设的《锈蚀》（Rust）。

这部作品除了由 Bethesda Game Studios 主导开发，Bethesda Austin Studio 也参与到了开发当中，这家工作室之前开发过类似《守望先锋》的英雄式对战射击游戏《战吼》（BattleCry），但这款甚至登上过 E3 大舞台的作品最终惨被取消，如今他们参与到了《辐射 76》的开发当中，也坐实了这款系列新作的确会有网络对抗要素的猜测。

目前 Bethesda 并没有正式公开关于《辐射 76》的详尽消息，并预告将会在 E3 上揭晓更多细节，无形中也让原本看似作品阵容匮乏的 Bethesda 在 E3 上的发布会多了不少亮点，但到底本作最终公布时能不能够得到粉丝们的认同，的确要打一个很大的问号。

PS：以下仅代表笔者个人观点——其实如果各位读者有沉迷过《辐射 4》的根据地建设系统，又或是目前还沉迷在《腐烂国度 2》的丧尸末日生存乐趣中，那么《辐射 76》可能会意外地适合你。毕竟笔者在玩《辐射 4》的时候不止一次想过要是能有人联机一起建设根据地该多好，而在玩《腐烂国度 2》时则不止一次觉得这个游戏的建设系统自由度要是有《辐射 4》那么高就好了，而《辐射 76》很可能就是这么一款同时符合了这两种想法的作品。


▲能够和朋友一起搭一座庞大的废土都市好像也是挺带感的。

微软独占作品：继续沉寂还是触底反弹？



▲今年菲尔·斯宾塞会给大家带来什么样好消息？

和近几年 E3 类似，微软再次宣称他们今年的发布会将会是有史以来最盛大的一次。但可能没有哪一年的发布会如同今年这样备受 Xbox 用户期待，因为在过往的发布会当中，我们都能大概猜测出一两个主题，而今年却恰逢 Xbox One 独占游戏的一个低峰期，年内发售的两款独占作品《盗贼之海》和《腐烂国度 2》各有各优异的地方，但也有各自的问题，导致媒体评分并不出挑，而原本预定年内要发售的《除暴战警 3》目前已经传出了要第二次延期的风声，虽然后来被澄清，但也让人禁不住捏一把汗，因为如果这个作品顺利发售了，却也会让 Xbox One 尚未发售的独占游戏阵容显得无比单薄，让人无从猜测发布会微软到底会公布些什么内容。

不过从乐观角度来看，这可能只是 Xbox One 独占游戏的一段小小的真空期，因为 Xbox 部门主管菲尔·斯宾塞不止一次表示第一方作品阵容重建是需要时间的，而在经过这两年 Xbox One 第一方作品的相对低潮，今年很有可能会迎来一波独占作品的爆发，哪怕不是年内就可以玩到，也应该像是 SIE 一样，能够保证玩家们在接下来的一两年里能够有个盼头。

●小品佳作

目前 Xbox One 尚未发售的独占作品里，最有可能在 E3 发布会上公布年内会上市的，会是大受好评的独占游戏《精灵与森林》的续作《精灵与萤火》，这个强调跳跃与探索的冒险游戏续作应该能够保持着和前作一样的艺术高度，在音乐和画面表现上再次征服玩家们。

其他作品当中，在 2013 年便已经公布的俯视角动作冒险游戏《Below》目前也把发售日定在了 2018 年，但是这款作品已经许久许久没有声息，加上本身只是独立游戏作品的体量，可能在发售之后也只能给独占作品阵容添色，而没有决定性的影响力。

相比起来，另外一款体量上可能与《Below》类似的作品却更有神作的潜质，那就是在去年微软发布会上靠着几个惊艳的镜头就引来了无数关注的《最后的夜晚》（The Last Night）。这是一款像素风格的赛博朋克主题平台动作游戏，由两位独立制作人 Tim 和 Adrien Soret 兄弟主导制作，目前也把发售时间定在了 2018 年。如果能够如期发售，而且作品在素质上也对得起玩家们的关注，它可能会是一款类似《茶杯头》那样的现象级独立游戏。但这款作品也会像《茶杯头》一样同时登陆 Steam，变成了一款并不纯粹的独占作品。



▲《最后的夜晚》在艺术风格上的确令人过目难忘，但游戏层面上的素质则仍是未知数。

和《最后一夜》相仿的独占作品还有 2015 年便已公布的《Ashen》，也是独立游戏体量，风格上类似于《黑暗之魂》，目前也是把发售时间定在了 2018 年，但也存在着和《最后一夜》类似的问题：有 Steam 版。

● 3A 大作

以上的作品虽然都有着自身的吸引力，但最大的问题也随之浮现——目前这些已经公布的游戏里，竟然缺乏能够一拳定音的 3A 级游戏。我们甚至说得直白点，就算这四个游戏堆在一起于 2018 年下半年发售，能拿来和 PS4 下半年的独占游戏大作《漫威蜘蛛侠》对抗吗？品质上或者可以，但在作品规模和号召力上，是没法比的。

但幸好从各方面的消息来推测，Xbox One 就算是在年内，也会有起码一款独占大作推出，那就是已经变成了年货的“《极限竞速》系列”。按照次序来推断，今年推出的应该会是外传性质的“《地平线》系列”的最新作《极限竞速 地平线 4》。关于本作的开放世界会选择用哪一个国家的实际景观来作为题材有不少推测，例如有粉丝自制了东京主题的《极限竞速 地平线 4》海报，也有玩家挖出系列早期设定图里有着香港的景观。不过这些推测都不怎么靠谱，反而一个基于游戏开发层面的判断更可信：《极限竞速 6》中更新了很多澳大利亚汽车品牌车型后，《极限竞速 地平线 3》的开放世界场景就选在了澳大利亚，而目前《极限竞速 7》当中已经加入了不少英国汽车品牌车辆的缩略图，由此推断，《地平线 4》的开放世界场景，很可能会选择在英国。玩家们或许会有机会像是在电影《偷天换日》（The Italian Job）中那样驾驶着 Mini Cooper S 于欧洲小城中穿街过巷。



▲粉丝自制的《极限竞速 地平线 4》海报，如果真的能够在东京街头狂飙，其实也是蛮带感的——不过考虑到大都市的交通状况，可能这游戏会玩出《GTA》般的感觉（笑）。

●意外惊喜？

除了似乎板上钉钉的《极限竞速 地平线 4》，Xbox 两大独占品牌《光环》和《战争机器》今年就算没有新作发售，也的确起码应该有新作公布了。但鉴于目前《光环》新作能够用于作出判断的情报不足，我们也只能把对这个系列新作的期盼放在发布会上。至于《战争机器》方面，有外媒声称微软竟然会一次过推出三款新作，一款是传统系列续作，可能是之前被沃尔玛意外爆料的《战争机器 5》，另外两个更厉害，一个是即时战略的《战争机器》，很有可能是会走《光环战争》那样的风格路线，另外一个则是跟风的《战争机器》版大逃杀，听着还挺靠谱。而在硬件方面，今年微软发布会如无意外会有一个不是惊喜的惊喜：第二代 Xbox One 精英手柄应该会正式发布，这款新手柄会在第一代精英手柄的基础上改良诸多细节，进一步坐实微软作为全球顶尖手柄大厂的威名（笑）。

服务型游戏的下一波宣传攻势？

不管主机界的玩家们是否真的喜欢这种类型的游戏作品，但无可否认的是，服务型游戏在这几年已经不再局限于 MOBA 类作品，而是正变得越来越多样化，甚至有可能成为游戏界中的一个主要游戏类别。理所当然的，在 E3 上，这些作品也会抓紧机会来去宣传自己的新内容，顺便也努力纳新，或是争取让一些已经厌倦了目前内容的玩家回坑。

在主流的服务型游戏当中，有几款作品是最有可能会公布新内容的，其中育碧的《彩虹六号 围攻》已经公布了第三季的内容“Operation Para Bellum”，并且上线了测试服，E3 期间如果宣布正式上线，似乎是个不错的契机。

而另外一个颇受欢迎的主流服务游戏《守望先锋》刚刚迎来了 2 周年，虽然周年庆的活动内容已经公布了，但玩家们最关注的新英雄则暂时没有动静，“威尼斯行动”之后也暂时没有值得一提的 PVE 内容更新。虽然 E3 从来不是暴雪的宣传重点（毕竟在本土宣传上他们还有暴雪嘉年华需要兼顾），但我们也不能排除他们会稍微给玩家来点小惊喜。



▲《荣耀战魂》上一次加入新角色已经是第四赛季时的萨满和荒武者，现在游戏已经进入到了第六赛季，下个赛季也是时候再出点新角色了吧？



▲ Operation Para Bellum 新增了两位干员，进一步丰富了游戏的角色阵容。

除此之外，育碧旗下的另外一款仍然在运营的服务型游戏《荣耀战魂》也进入到了第六赛季，虽然这款作品的受众似乎并没有《彩虹六号 围攻》那么多，但却有一群死忠玩家一直都在不断投入游戏时间，让这款作品维持着一定的生命力。如今距离游戏发售已经过去一年多了，游戏的更新也几乎没有暂停过，虽然大部分内容只是各种活动、新服装和新角色表情等等，但也更新了好几位新角色，E3 期间，或许就是这款作品用一些更大胆的内容来招纳新玩家的绝好时机。

但要说整个 E3 期间最令人期待却又最令人不确定的服务型游戏，应该是已经和曾经的老东家 Square Enix 和平分手的 IO Interactive 所推出的《杀手 47》（2016 年的系列新作），这款作品最终顺利推出了第一季的全部内容，并且依托华纳这家新发行商推出了游戏的终极版，但是公司本身仍然处于“无主”的状态，《杀手 47》的第二季如果能够在 E3 上某一个厂商发布会中现身，那或许就意味着这个系列终于又得到了落地生根的机会。

老饼出炉，SIE 的新饼也该开始画了？

2018 年对于 SIE 来说是在独占游戏领域丰收的一年。年初发售的顶尖大作《战神》赢得了一片好评，在 Metacritic 的综合评分目前仍然保持在 94 分，可以说是近年少见的 3A 级杰作。而随之在 5 月末发售的《底特律 化身为人》虽然媒体评分没有那么夸张，但也保持在了平均 80 分左右的高评价。在 E3 过去后的 9 月，漫画主题改编作品《漫威蜘蛛侠》也会随之推出，IP 的号召力自然是无与伦比，目前游戏素质看来也很有保证，如果最终媒体评价足够高，那么 PS4 的独占作品甚至可以说是称霸整个 2018 年。

但在这个看似繁花似锦的盛况面前，我们也必须意识到一个问题，那就是曾经因为各种“画饼”而被玩家们吐槽的 SIE，竟然已经陆陆续续把过往画下的饼给做出来了。而没做出来的那些，大部分也看不到立刻发售的可能性。例如刚刚传出过开发过程受挫的《最终幻想Ⅶ 重制版》，和开发进度和品质都成迷的《莎木Ⅲ》，以及横竖看都要再做个两年左右的《最后生还者Ⅱ》，还有发售日和小岛秀夫的创意一样神鬼莫测的《死亡搁浅》。



▲今年没能玩上《往日不再》可能是 PS4 平台玩家的一大遗憾。



▲ SIE 这一年够不够威风，就要看《漫威蜘蛛侠》够不够给力了。

SIE 自身可能也意识到了这个问题，所以原本宣布会在 2018 年发售的《往日不再》却被延期到了 2019 年，有不少传闻称这个延期并不是因为游戏开发进度不理想，而是纯粹的商业抉择。也就是说 SIE 已经在有意地拉长自己的产品发售间隔，以避免自家的独占作品过度挤占用户的购买能

力。但我们必须承认的是，就算是把《往日不再》推到2019年，SIE目前的独占作品阵容还是因为今年的三个大作发售而一下子变得有点稀稀拉拉的。

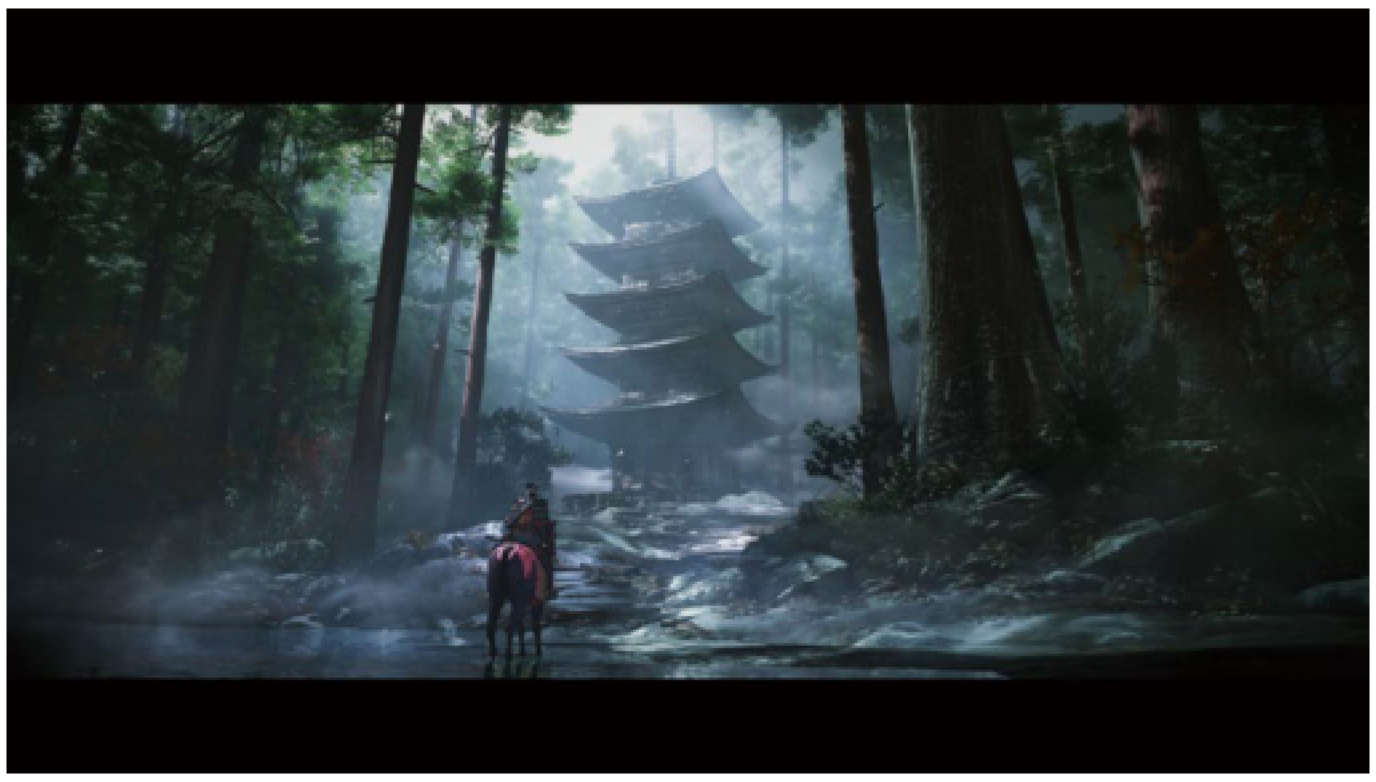
是时候画点新饼了！

排除SIE目前已经预告过会在发布会上出现的四款游戏中的三款——《最后生还者II》、《死亡搁浅》和《漫威蜘蛛侠》，第四款被预告的游戏应该却是离大家比较近的，那就是《对马岛之鬼》，毕竟作为开发组的Sucker Punch上一款作品已经是2014年发售的《无名英雄 霓光初现》，所以虽然《对马岛之鬼》才刚刚在去年的巴黎游戏周上公布，但应该已经开发了相当长一段时间。今年E3上SIE已经确定这款作品会出席发布会，如无意外，应该不再是巴黎游戏周上的CG预告，而是实际游戏演示，到底在擅长创造惊艳美术风格的Sucker Punch手上镰仓幕府时代的对马岛会呈现出什么样的美丽风光？我们拭目以待。

除了已经确定的《对马岛之鬼》，目前关于SIE第一方独占游戏的消息并不多，当然有一些作品的存在是可以去大胆推测的，例如《教团1886》的续作。这款作品虽然因为游戏时长太短和重复游戏价值太低而在当年沦为其他游戏时长的量度单位，但我们也不能否认这款作品在美术风格和故事背景的编排上有着吸引人的地方，更何况其故事结局不但没有把剧情线收尾，反而给出了一定的悬念，所以游戏是肯定可以做下去的，只是要看Ready at Dawn还没有这样的能力和心气，毕竟在《教团1886》失利之后，他们已经变成了一家开发《百变球球》（Deformers）这种轻度用户向休闲游戏的开发商。当然，Ready at Dawn也并非彻底转型，他们也靠着太空冒险主题的VR游戏《Lone Echo》获得了不少好评，证明他们的游戏开发实力尚在，而且这款VR游戏里甚至还有联机竞技模式，或许他们会把这方面的经验，运用到《教团1886》的续作身上？



▲《Lone Echo》评价虽好，但却也透露了一个隐忧——它竟然没有登录PS VR平台，让人不禁猜测Ready at Dawn目前和SIE之间的关系到底处于一种什么样的状态。



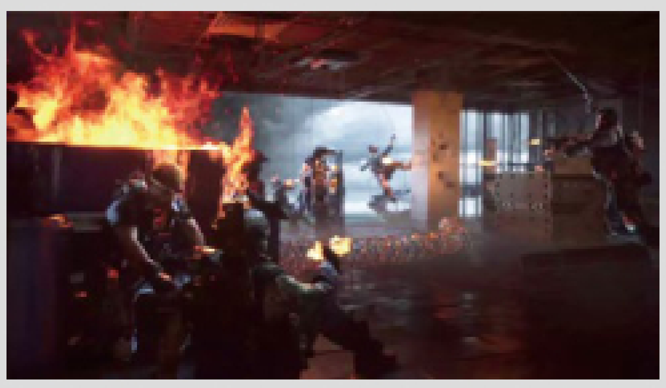
▲起码从设定图上来看，《对马岛之鬼》的艺术风格是相当吸引人的。

有多少款游戏准备吃鸡？

在服务型游戏和MOBA带来的角色主导型对战游戏类别方兴未艾时，以《绝地求生》为代表的大逃杀型游戏又开始在这两年引领风潮——尽管作为这一风格代表的《绝地求生》本身却已经开始有点退热了，但作为模仿者的《堡垒之夜》却又开始独领风骚，从一个侧面证明了这种大规模对抗竞技的形式是有着其吸引力的。

所以这就不难解释为什么作为年货的《COD》在轮到今年的《COD黑色行动4》登场时，放弃了不少用户钟情的单机战役，取而代之的却是和联机模式以及丧尸模式并列的大逃杀模式——他们甚至没有把这个模式归类到联机对战当中，而是将其作为一个单独的模式去制作。目前关于《黑色行动4》大逃杀模式的情报还不多，甚至连确切的对战人数都没有确定，但我们可以期待动视和T组在今年的E3上透露更多的详情。

另外一个在这方面作出尝试的3A级游戏是以跑酷动作系统和丧尸末日题材闻名的《消逝的光芒》（Dying Light，本刊曾译为《泯灭之光》），他们目前正在测试一款以原作故事为背景的大逃杀主题外传作品：《消逝的光芒 积怨》（Dying Light: Bad Blood）。不过他们并没有盲目套用这一形式，而是按照游戏的特征将其修改成了一种集对抗和生存为一体的模式，6个玩家将会被放进一个充满了丧尸的环境当中，目标是收集丧尸的血液样本并成为最后活下来的一个。所以比起碰面就硬怼的常规大逃杀，这款作品里玩家们在互相对抗的同时，还得考虑在某些时候携手合作，又或是不选择正面对抗先主力强化自己，最后干掉拿到最多血液样本的玩家来成功“吃鸡”。这款作品应该会在今年E3上进一步作出宣传，但到底是登上哪一家第一方的舞台，就不得而知了。



▲《COD黑色行动4》的大逃杀模式概念图。

但令人出奇的是，某些其实本质上游戏形式很适合改成大逃杀的游戏目前却尚未宣布有大逃杀内容，最典型的就是刚刚公布的《战地5》。这个系列一直以玩家人数众多的联机对战模式来区别于竞争对手“《COD》系列”的那种6对6快速TDM风格的对战，此前《战地1》的联机对战人数上限就已经达到了32对32，地图尺寸也非常大，要改成大逃杀模式在技术上应该是不难实现的。目前这款作品尚未公布有大逃杀模式，可能是因为公布时间尚早，还没有机会提到，也有可能是考虑到用户群体口味和大逃杀并不配套，所以没有选择跟风（参考《战地5》公布时因为有女兵而引发的一系列玩家负面评价）。但起码《战地5》风格的大逃杀，的确是具备实现的条件，而且和本作那显得略为狂放的联机模式风格也很搭，说不定在EA今年的发布会上，会有这方面的惊喜。



▲《消逝的光芒 积怨》主打跑酷式的移动方式和近战式的对抗，听起来似乎比一般大逃杀游戏更有新意。



▲虽然是二战题材，但是《战地5》狂放的对战模式人物风格的确很有“吃鸡”的味道。

Switch 的 2018，是继续疲软，还是后程发力？



▲这片广阔而美不胜收的海拉鲁大地才是众多玩家买 NS 的原因。

任天堂的主机一直都有一个完全没有摆脱掉的问题，就是过于依赖第一方的游戏产品来维持自身的普及率，这一点其实可以从过往几个世代的主机身上看出来。而 Nintendo Switch 第一年的成功，其实今天回过头来看，说得极端点，80% 要归功于《塞尔达传说 旷野之息》，10% 归功于包括《超级马力欧 奥德赛》在内的其他第一方作品，只有剩下的 10% 能归功于这台硬件身上的各种创意功能，和融合主机以及掌机的特性。

这就是为什么当时间进入 2018 年，NS 首发作品带来的强大号召力逐渐退去后，这台主机立刻就陷入了相对的沉寂当中。它并非没有游戏推出，也并非没有第一方作品，但少了《塞尔达》、《马力欧》这些金牌子，这台在性能上完全脱离主流配置，在硬件上完全自成一派的产品，就缺乏值得一提的第三方作品来为其软件阵容添砖加瓦，只能通过大量吸纳独立游戏来丰富自己的软件产品线。然而众所周知，独立游戏往往为了生存，会登陆尽量多的平台，而且这些作品大部分都是小体量的创意之作，或许可以暂时满足玩家们的游戏需求，却并不足以对主机的销售产生现象级的影响——不是每个独立游戏都是《我的世界》。

现在 2018 年的上半年已经过去了，NS 是在 2017 年的 3 月发售，并且靠着令日本本土都供不应求的惊人热销速度，截至 2017 年的 12 月，销量就达到了 1468 万台。然而到了 2018 年的 3 月，这个数字才达到 1778 万台，按平均每月的销售额来算，每个月的出货量下降了 40 万左右。NS 已经变得没有那么受欢迎了？又或是任天堂的产能在一年过去后反而下降了？显然都不是，问题还是出在了缺乏足够份量的游戏作品来刺激销量。

所以这届 E3 对于任天堂的重要度，可能会比近几年任何一届 E3 都高，因为他们能否给出足够份量的作品来吸引玩家，关系到了 NS 这台主机的销售势头能否持久。一旦热卖的趋势开始放缓，想要再提升上去，就不是那么容易了，除非下重药推出能够让全球玩家都无法拒绝的第一方杰作。但是这并不现实，毕竟《塞尔达传说 旷野之息》这样的游戏，是没办法快速创造出来的。而任天堂的问题也恰恰是在这里，当打完了《塞尔达》和《马力欧》这两张牌后，他们手上能够让玩家们一呼百应的游戏品牌，就不多了。



▲去年 NS 公布的游戏阵容里就有不少独立游戏的影子，而且部分还是从其他平台移植过来的冷饭。

●先上主菜

或许是意识到了这一点，目前任天堂已经提前给玩家们打了一些预防针。5 月底公布的双版本"《宝可梦》系列"新作《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》已经确定会在年内发售——但是这两者并非是真正意义上的传统《宝可梦》作品，更像是对移动端游戏《精灵宝可梦 GO》的一次用户导流，因为在玩后者时捕捉的宝可梦可以被转移到《精灵宝可梦 Let's Go》当中，从而对移动端玩家产生直接的吸引力。

不过从目前看来，传统《宝可梦》粉丝对这款作品的定位颇有些不满，而对此大概也心中有数的任天堂还在发布会上表示，全新的《精灵宝可梦》RPG 作品——也就是玩家们熟悉的核心"《宝可梦》系列"作品——将会在 2019 年的下半年推出。这对于 NS 的销售推动有利好的一面，但在刚刚进入 2018 年下半年的今天看来，实在是离得太远了。

●望梅止渴?

因此在对 E3 发布会的展望上，我们必须要把目光放在那些理论上应该离我们更近的作品上，而这样的作品，起码按照目前我们能够掌握的情况来看，真的并不多。

其中有几个作品的名字是能够被确认的，最具体的应该就是发布了一段概念宣传影片的《猎天使魔女 3》。在任天堂为白金提供了开发《猎天使魔女 2》的机会后，这个品牌基本上可以视为是老任的第一方作品了，而作为实际开发商的白金工作室目前除了明确正在开发的《碧蓝幻想 Project Re: Link》外，在家用机领域暂时没有新的动作，加上原本为 Xbox One 开发的《龙鳞化身》已经被取消，应该能够把不少的开发资源投放在《猎天使魔女 3》身上，所以这款作品也是最有机会在 E3 上大展身手的。不过根据贝姐的配音演员 Hellena Taylor 的说法，她至今都还没接到为贝优妮塔配音的工作，从这个角度看，《猎天使魔女 3》的开发进度又可能没那么乐观

而其他作品相比起来年内发售的可能性就显得不那么高了，例如只公布了一个标题的《银河战士 PRIME 4》，时至今日没有一点实质性的游戏内容展示，我们不怀疑它会在老任的



▲《精灵宝可梦 Let's Go》可能不是为系列的传统粉丝们而设的，更像是面对新用户群体。



▲《猎天使魔女 3》的预告片很帅，但今年白金可能需要给玩家们一些更实在的内容来过过瘾。

E3 直面会上登场，但要赶在年底前就立刻发售，留给这部作品的宣传时间就不太多了。所以我们对此保持谨慎的悲观，但无比欢迎老任和传闻中负责开发本作的 BNEI 新加坡工作室来打我们的脸。

另外一个老任旗下比较有号召力的品牌那就是《火焰之纹章》了，但如果说《银河战士 PRIME 4》还能用来猜一下会不会年内发售，这款作品是猜都不用猜了，因为到现在为止它使用的还是暂定的名字《火焰之纹章 for NS》，既没有公布传言中的副标题 “Elegy for the Brave”（勇者的挽歌），也没有任何具体的游戏信息。E3 上后面提到的这些内容都有可能会正式公开，但惟独游戏的发售日，横竖看都是很难定在年内。

●年内新作

综上所述，目前想要找一款任天堂旗下最有可能和玩家们在年内见面的作品，NS 平台上的《耀西》新作应该是最靠谱的，毕竟这款作品在 2017 年的任天堂 E3 直面会上登场时，预告片中展示出游戏完成度就已经相当高了，使用技术成熟的虚幻引擎 4 来去打造也让这款作品的质量和开发效率都有了一定的保证。但耀西毕竟只是耀西，不是马力欧，它可以对 NS 最忠实的用户产生不错的吸引力，但要用来带动整台主机的销售，就显



▲《耀西》可能是下半年里最快会和玩家们见面的任天堂第一方作品。


▲ NS 版《任天堂明星大乱斗》最令人期待的地方还是有哪些新角色会加入，总感觉《神臂斗士》的角色加进去了之后会很赖啊，一拳可以打半个屏幕那么远！

得太过任重而道远了。

相比起来，另一款目前宣布会在 2018 年内上市的任天堂第一方作品还要更有号召力一些，那就是 NS 平台的《任天堂明星大乱斗》。目前能够确定的是这部作品里会有《塞尔达传说 旷野之息》版的林克和造型依旧经典的马力欧，不过后者的帽子看起来是正常版的帽子，而不是《超级马力欧 奥德赛》里的帽子凯皮。《大乱斗》一直是欧美格斗游戏顶级赛事 EVO 的经典项目之一，NS 版的新作推出肯定也会带来一波新的对战热潮，加上 NS 具备的便携特性，随时随地能够和朋友们对战一番也是一个非常有吸引力并且非常能够传播 NS 魅力的特点。不过这款作品偏向同乐的特征也决定了它并不像是《塞尔达传说 旷野之息》般地适合只要想玩单机游戏的玩家入手，所以拥有 NS 可以成为玩家们买《大乱斗》的动机，但《大乱斗》本身却不一定成得了让玩家们购买 NS 的动机。

因此就目前看来，老任的下半年游戏阵容并非是一无所有，但想要让 NS 的盛况延续下去，今年 E3 直面会上，他们还需要再给玩家们多一些实实在在值得去期盼的东西。

This is Sparta———'s Creed ?

美国时间 5 月 31 日，法国媒体 jeuxvideo-live 泄露了一张会让众多“《刺客信条》系列”玩家大吃一惊的图片，内容的主体只是一个古希腊风格战盔造型的钥匙扣，



▲赠品 / 周边产品剧透是现在的新宣传手法？

但是包装上分明写着《Assassin’s Creed Odyssey》，翻译过来，就是《刺客信条 奥德赛》，采用著名的古希腊文学作品《荷马史诗》的其中一个篇章《奥德赛》作为副标题，加上钥匙扣的造型来判断，这款系列新作是发生在希腊地区无疑了。随后育碧的官方推特也顺势正式公布了《刺客信条 奥德赛》，而且在展示的短暂游戏画面当中，致敬了古希腊主题电影《斯巴达 300 勇士》中列奥尼达一世把波斯使者踢下深坑的场面，暗示本作和斯巴达有着联系。

目前关于这款新作的情报还比较杂乱，例如 jeuxvideo-live 声称《刺客信条 起源》的主角巴耶克将会继续作为本作的主角登场，但随后另一家媒体 Kotaku 又表示本作会变得更加 RPG，甚至可以自选男女主角，所以主角到底是不是巴耶克还是未知数。

无论如何，这应该就是下一部“《刺客信条》系列”目前公开的所有情报了，其身上最大的悬念可能是育碧对于“《刺客信条》系列”的态度。因为《刺客信条 起源》是第一款用两



▲《刺客信条 奥德赛》最惊人的地方在于 LOGO 上的图案竟然不再是刺客的符号了，反而是代表着斯巴达的希腊字母“λ”，“Λ”是这个字母的大写形式，这意味着本作可能讲的不再是纯粹的刺客故事？

年的周期推出的系列作品，摆脱了之前系列年货的套路感，这次的《刺客信条 奥德赛》会是年底就发售来重新改回系列一年一作的传统，还是今年先公布明年发售，继续维持着两年一作的新周期？从舆论看，大部分玩家似乎都希望育碧能够保持两年一作的新周期，按照这家发行商一贯对玩家意见从善如流的作风，《刺客信条 奥德赛》的发售日定在 2019 年的可能性应该会更大一些。

而从游戏本身已经能够公布实机画面来看，今年 E3 上可能还会有《刺客信条 奥德赛》的试玩，在育碧发布会上说不定也会有实机演示，实在是令人期待。

还有什么是值得关注的?



▲下一个美式角色扮演游戏的霸主终于要揭露真容了?



▲《古墓丽影 暗影》最吸引人的地方可能是劳拉不再只是于荒山野岭当中四处冒险，还会在城市当中行走探索。



▲看看这含糊不清的预告片都把玩家逼成解密专家了……

1.《赛博朋克 2077》已经确定会在今年 E3 上正式公开，在《巫师 3 狂猎》之后对 CDPR 的作品已经饥渴难耐的我们，需要一个量大料足的实际游戏演示来满足我们对这款作品的期待。目前按我们推测，说不定这款作品会有对媒体的闭门演示内容，要是真的有，去现场采访的同事应该可以给我们带回来更多第一手情报。

2.SE 已经好几年没有在 E3 搞发布会了，今年突然又办了起来，肯定是因为产品线足够丰富。从目前已有的游戏上来推测，作为发布会主体的应该就是完成度显然已经不低的《王国之心III》和前些时间刚刚公布的《古墓丽影 暗影》了，但其实在《复仇者联盟 3 无限战争》的热度还没有完全退去的今天，SE 最有可能也最应该公布的，会是他们改编的复仇者联盟主题作品。

3. 沃尔玛之前的泄密风暴里，剧透了好几款有可能在今年 E3 出场的游戏，其中 Bethesda 的《狂怒 2》顺势直接公布，当时只有《刺客信条》名称的作品也已经被确定是《刺客信条 奥德赛》，还有不久前华纳也正式公布了《乐高 DC 超级反派》，更不用提之前就已经公布过的《全境封锁 2》了。那么在被剧透的作品里，还有哪些是没有正式公开的?

一个是《分裂细胞》的新作，除了沃尔玛这里的剧透，之前也有各种真假难辨的发布会剧透里提到过各种有不同副标题的《分裂细胞》作品，加上之前山姆·费舍尔的确在《幽灵行动 荒野》的免费更新任务中露了一脸，要说育碧真没有在搞这个系列的新作，大家可能都不愿意相信，所以在育碧发布会上，大家也可以期待一下"鱼叔"的新动向。

另一个是《Destiny Comet》，从字面上看，有可能是动视目前正在运营的《命运 2》的资料片，但名字的构成方式有点奇怪，这既有可能是沃尔玛那边没有拿到完整的名称，也有一个可能就是这作品其实根本和《命运》没关系，只是名字用的词有重合。

4.From Software 在去年 TGA 大赏上公开的神秘作品直到如今仍然没有非常明确的资料，只有一段神神秘秘的预告片和一句"Shadows Die Twice"，考虑到其选择公开的场合，这款作品是《血源诅咒》那样的独占作品的可能性不大，倒很有可能是《黑暗之魂》这样的跨平台游戏，所以这款作品会出现在哪一个第一方厂商的发布会上的确是难以推测，实在是让人心焦。宫崎老贼你能不能直接用游戏虐我们，别用心理战术来让人受苦啊!

该调几点的闹钟看发布会?

最后作为传统项目，我们也会跟大家说一下今年发布会的举办时间，方便各位读者们第一时间看直播，具体的列表如下：

发布会举办方	美国时间	北京时间
EA	6 月 9 日上午 11 点	6 月 10 日凌晨 2 点
微软	6 月 10 日下午 1 点	6 月 11 日凌晨 4 点
Bethesda	6 月 10 日晚上 6 点半	6 月 11 日上午 9 点半
Square Enix	6 月 11 日上午 10 点	6 月 12 日凌晨 1 点
育碧	6 月 11 日下午 1 点	6 月 12 日凌晨 4 点
SIE	6 月 11 日晚上 6 点	6 月 12 日上午 9 点
任天堂	6 月 12 日上午 9 点	6 月 12 日深夜 12 点

PS：其实北京时间 6 月 11 日下午 3 点还有一场 PC Gaming 的发布会，不过考虑到其主题和传统家用机厂商发布会有一些差异，所以没有计入表中，对电子竞技和偏向 PC 平台的游戏作品有兴趣的读者记得关注一下。



▶今年微软发布会竟然告别了玩家们熟悉的盖伦中心，改在自家的微软剧院举行，可谓是占尽地利优势。

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：北山杉

随着《人类拯救计划》的发售，由 SIE 发起的“中国之星计划”的首批十款游戏陆续进入了宣发期，为此，SIE 官方还制作了一部纪念回顾影像来向一直以来关注和支持国产主机游戏的玩家展示这些开发团队的现状和开发进度。与此同时，另一部国产独立游戏《汐》也已于 5 月 21 日登陆国服 PSN 商店，这一批面向主机平台的国产单机游戏的相继出炉，或许能为从开年以来便萎靡不振的国行市场注入新的活力。我们也衷心祝愿“中国之星计划”首批十款游戏能够在市场上取得优异的成绩。

和L5的人气角色一起打高尔夫！ Level-5将于6月5日举办与《新大众高尔夫》的联动比赛

为纪念公司成立 20 周年，日本游戏厂商 Level-5 旗下作品中的人气角色将与《新大众高尔夫》进行联名合作，推出两场限时举办的比赛。每场比赛都分为预选赛和决赛，第一场比赛的预选赛于 6 月 5 日开始，一直持续到 11 日，决赛的时间为 11 日 ~ 18 日；第二场比赛的预选赛比赛时间为 22 日 ~ 29 日，决赛的时间为 29 日 ~ 7 月 6 日。参与预选赛的玩家即可获得相应的角色皮肤奖励，而晋级到决赛的玩家还可获得 Level-5 旗下人气较高的角色皮肤。参与本次联动比赛的 Level-5 人气角色见右表所示：

奖励皮肤	原作	奖励赛事
托安、夏奥	《暗云》	第一场比赛的预选赛
白骑士甲胄	《白骑士物语》	第一场比赛的决赛
艾万、夏蒂	《二之国 II 王国再临》	第二场比赛的预选赛
雷顿教授	《雷顿》	第二场比赛的预选赛
地缚猫、狛犬	《妖怪手表》	第二场比赛的决赛





除了角色皮肤的联动之外，玩家还可以在 6 月 5 日前往 PlayStation 中国商店购买并下载以这些人气角色为原型设计的高尔夫球车，如果此次联动活动中有你喜欢的角色，那么一定不要错过这些比赛哦，祝各位玩家都能穿上喜欢角色的皮肤，乘坐专属高尔夫球车在球场上任意驰骋，你一定能在球场上脱颖而出，成为全场瞩目的焦点。

机器人历险记 《宇宙机器人 搜救行动》即将推出国行版

还记得 PS4 自带的那款小游戏合集《The Playroom》吗？相信许多玩家都会对游戏中那只活泼可爱的吉祥物机器人 Astro 印象深刻。如今，SCE 日本工作室的创意总监 Nicolas Doucet 为其专门制作了一款 VR 游戏《宇宙机器人 搜救行动》，将 Astro 带到了宏大的太空舞台之中。

本作由《The Playroom》和《The Playroom VR》的原班制作人马打造，主要玩法为平台动作，但增添了不少需要用到 VR 的独特操作。游戏剧情讲述了身为飞船指挥官的机器人 Astro 接到任务后分别前往 5 个星球，寻找并解救失散的伙伴。在跨越 5 个星球的冒险过程中，玩家将会遇到 26 个风格、环境各异的关卡，而在每个星球的最后还会遭遇一场 BOSS 战。

从宣传片以及 Nicolas Doucet 的采访来看，本作对 VR 特性的利用达到了一个新的台阶，得益于 PS VR 提供的 360 度视域以及深入细致的视角，玩家在游戏中的动作将会得到更加流畅的控制，跳跃的落点也更为精准。此外，PS VR 自带的 3D 声效还能够让玩家通过分析被困同伴发出的呼救声来判断其所处的大致方位。在游戏过程中玩家不仅能够操控 Astro 的动作，自己也会化身为一个跟随在 Astro 附近的巨大机器人。玩家的“化身”和 Astro 在游戏中是一荣既荣，一损既损的关系，在跑酷以及闪躲敌人攻击的过程中需要同时考虑到两者的安危，只有“你”和 Astro 两者共同生存下来，游戏才能继续进行下去。

将 DS4 手柄直接作为游戏的一个基础道具来使用是本作的另一大亮点，通过 VR 技术，玩家所持的 DS4 手柄将会直接显示在游戏世界中，通过它便能够操控许多十分有趣的武器来帮助 Astro 战胜强大的敌人。这些武器包括钩爪、水枪、忍者飞镖等作用不同、使用方法各异的道具，虽然攻击力普遍不高，但在某些场合下能够发挥出奇效。

目前《宇宙机器人 搜救行动》的国行版正在准备中，发售日期未定，喜欢此类游戏的玩家可以随时保持关注。





VR版塔防+贪吃蛇 《人类拯救计划》于5月24日上市

《人类拯救计划》是由国内厂商互联星梦负责开发的一款集塔防、射击和贪吃蛇为一体的 VR 休闲游戏。作为 SIE 发起的“中国之星计划”的第一款问世作品，本作的发售无疑对整个国行市场以及国产主机游戏带去了更多希望和信心。

《人类拯救计划》讲述了一帮各具特点的动物英雄们抵抗外星人，保卫人类的故事，游戏画面采用了卡通渲染风格，显得生动可爱，与此同时，由于玩家全程身处“上帝视角”，最大程度上减轻了视角的快速移动而带来的眩晕感。本作的玩法多样，在单人模式下玩家需要利用 PS Move 挑选并拖拽各种拥有不同能力的动物，将其排成一列，阻止并击败前来进攻地球的邪恶外星生物。而在多人模式下，玩家最多可以和另外三名没有佩戴 VR 设备的玩家一起参与到“夺宝小行动”、“模仿大逃亡”和“救援大作战”这三个玩法不同，兼顾趣味性和竞技性的游戏模式。

本作目前已于 5 月 24 日正式登陆国服 PSN 商店，售价为人民币 78 元。

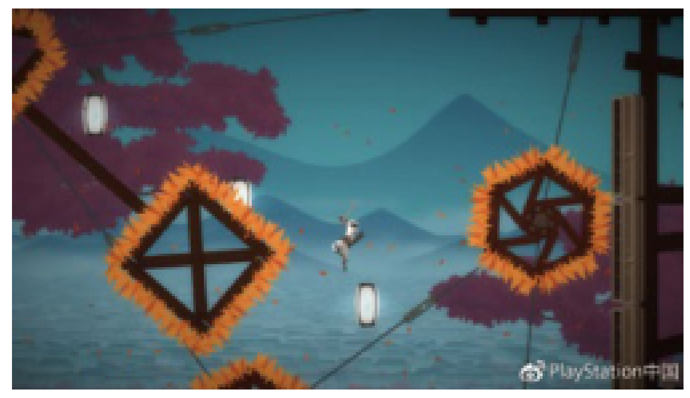
中国风硬核动作游戏《汐》于5月21日登陆PlayStation中国商店

《汐》最初是由廖轶在大学期间利用课外时间独立制作的一款作品，以其颇具中国特色的画风在2014年中国独立游戏节上大放异彩，随后他加入了椰岛游戏，在后者的帮助下成立了工作室开始将这部作品进一步完善。本作已于2017年5月5日在Steam平台率先发售。

《汐》的主要玩法是平台跳跃，游戏关卡的难度颇高，即便选择最低难度也会让游戏过程充满挑战。与其他同类游戏相比，《汐》的玩法十分纯粹，除了被用作借力点的灯笼和以此为基础制作的机关外，没有任何扰乱玩家节奏的战斗出现，使玩家的注意力得以集中在游戏的主体，同时也是最困难的部分——“跳跃”之上，虽然上手难度不低，但一旦熟悉之后，十分容易打出行云流水的畅快操作。本作共分为4个章节，每个章节的背景环境和天气都各不相同，这些要素不但影响了游戏的氛围，还会为玩家的跳跃增添不少新的挑战。除此之外，本作的剧情也是一大亮点，极简中国风的画面、游戏过程中碎片式的语句、奇特的人物造型和包含诡异氛围的场景，烘托出了一个富有内涵和隐喻、令人脑洞大开的故事。围绕着这个故事本身的解读和探索，也是《汐》的一个重要组成部分。



《汐》已于2018年5月21日在国服PSN商店正式推出，售价为人民币68元，在6月4日前购买还能享受10%的折扣优惠，如果你喜欢平台跳跃这种游戏类型，那么请不要错过这款制作精良的国产游戏。



SIE公布“中国之星计划”2017年回顾影像

自2017年3月23日“中国之星计划”公布以来，如今已走过了一个春夏秋冬，经过重重筛选，最终入围的十款游戏及其背后的国内开发团队，如今的状况与开发进度究竟如何呢？想必是许多关注着国产主机游戏的玩家想要了解的问题。而近日SIE在一段“中国之星计划”的回顾影像中，便向玩家展示了这个问题的部分答案。

在此次的纪念回顾影像中，SIE向玩家展示了参与“中国之星计划”的其中6款游戏的开发团队在过去一年的开发历程。其中有艰辛，也有收获，可以看到，在得到了PlayStation官方提供的宣传和技术上的支持后，越来越多的国内游戏开发团队逐渐走上了正轨，作品的质量与完成度也开始向一款真正的商业作品靠齐。从以前的“用爱发电”到如今“中国之星计划”首批十款优秀的作品相继进入开发末期，国内游戏从业者的开发环境发生了天翻地覆的变化，随着开发团队的专业性以及资金来源的稳定，相信在不久的将来我们能够玩到更多素质优秀的国产游戏。而这也是“中国之星计划”的意义所在：不仅为玩家筛选并提供优质的国产主机游戏，并且致力于打造国内游戏开发行业的生态，为更多怀抱着梦想和创意的团队提供更多资金与技术支持的渠道，惟有提供一个坚实的土壤，方能培育出一棵棵参天大树。

以下是首批参与“中国之星计划”的十款作品及其幕后团队：

游戏名	开发团队	备注
除夕	VIVAGAMES	进入微调阶段
人类拯救计划	互联星梦	已于5月24日发售
代号：硬核	火箭拳科技	预计年内结束开发工作并进入发行流程
弥漫	光和数字	年内制作完成第一集
失落之魂	灵犀科技	目前尚处于初期阶段
边境计划	柳叶刀科技	计划于年内发售
行者	刃游网络	-
战意	不鸣科技	-
虎豹骑	网龙网络	-
凶神恶煞	高魔游戏	-





文 昴星团 美编 咕噜



“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司在离开 Konami 后便组织了一次众筹，扬言要做《恶魔城》的精神续作。虽然原定于 2017 年发售的游戏因各种原因跳票至今年，但先不考虑正片的质量如何，作为前传的本作质量甚佳，绝对能让人玩出《恶魔城》的味道。

3DS / NS / PS4 / PSV / XOne			
血罪 月之诅咒		Artplay	
Bloodstained:Curse of the Moon		动作	日版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
980 日元			

角色介绍



斩月

本作的主人公，憎恶炼金术师与恶魔的驱魔人，擅长使用手中的长剑战斗。在冒险中达成某些条件后，还能习得新的剑术。

角色定位：拥有全角色里最高的 HP 和基础攻击力，副武器有往斜上、斜下攻击的铜锁链和符咒，还有在一定时间内增加攻击力的鬼假面，是性能中规中矩的万能型角色。在前期击败 3 个 BOSS 后，把未入队的同伴当场杀死，还能让他学会月华（跳砍）、绯月（二段跳）、葬月（前冲）三种全新招式，增强操作手感。



米莉娅姆

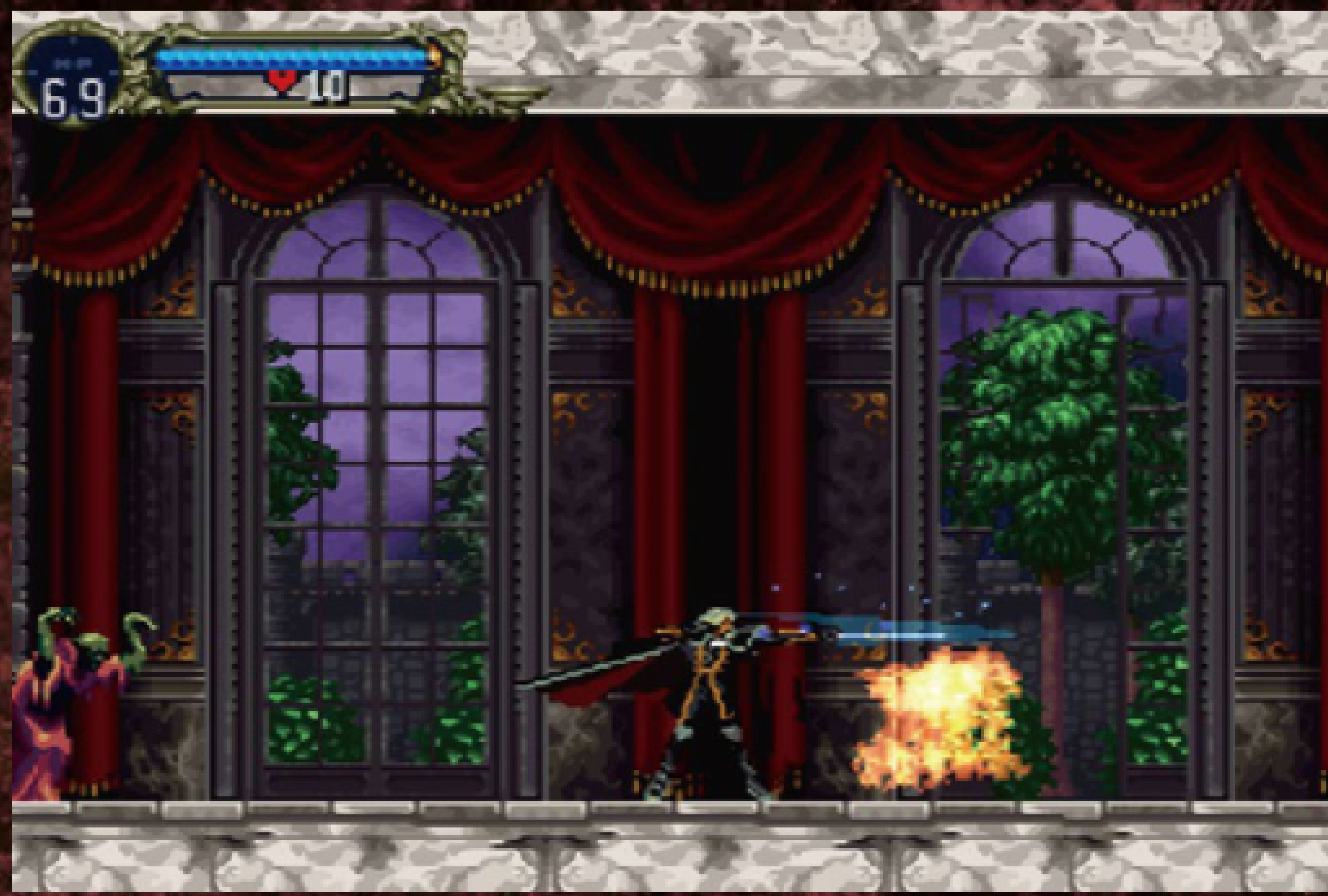
正片《血罪 夜之仪式》的主人公，从小被炼金术师注入了阴影和同调结晶的少女，擅长使用长鞭战斗。

角色定位：攻击距离远是她的特点，此外米莉娅姆还有惊人的跳跃力和灵活度，可以比其他人跳得更高，用滑铲通过狭窄的地形，上手难度很低。她的副武器有直飞的小刀、往斜上丢出的 3 把小刀、巨斧和镰刀，十分有《恶魔城》的味道。巨斧和镰刀的实用性很高，前者威力很大，可以一招秒杀挡路的石巨人；后者则带有返回和贯通的特性，飞行距离也很远，用得好可以一次给予敌人往返各一次的攻击判定。

五十岚孝司的《恶魔城》

一提到《恶魔城》，相信很多玩家都会联想到五十岚孝司，虽然他并不算“恶魔城之父”，但他开创了大受玩家好评的探索式《恶魔城》，这就是1997年发售的《恶魔城 月下夜想曲》。虽然当时五十岚孝司只是作品的副导演，但仍然提出了很多最终被采用的方案，加上本作制作人萩原彻在《月下》前作——《恶魔城X血之轮回》打下的基础，一举造就了《月下》极高的游戏品质。在这之后，五十岚孝司便接下了《恶魔城》这一系列的制作重任，接连创造了多个深受玩家喜爱的探索式《恶魔城》作品。

2014年，五十岚孝司从Konami辞职，创办了新团队Artplay并打算制作《恶魔城》的精神续作，也就是《血罪 夜之仪式》，《血罪 月之诅咒》便是《血罪 夜之仪式》众筹达标后追加制作的像素风游戏，讲述了正片10年前的故事。令人感到意外的是，作为众筹追加项目的《血罪 月之诅咒》竟然借鉴了FC《恶魔城》的横版卷轴形式，摒弃了五十岚拿手的探索元素，向最初的几代《恶魔城》致敬。从结果来看，五十岚孝司确实下了不少功夫，把“精神续作”这个词完美地融入到了自己的作品当中，这里极力推荐玩过传统式《恶魔城》的玩家去体验一下，相信你能找到不少彩蛋。



▲《月下夜想曲》的成功，不仅在于崭新的玩法，流畅的手感、精致的画面和音乐也是让它迈向成功的元素。



阿尔弗雷德

一直在寻找着某本书的炼金术师，擅长用魔法进攻。

角色定位： 阿尔弗雷德的普通攻击距离很短且慢，其HP也是全员最少的，所以并不适合用普攻战斗，但他的炼金术却能帮团队越过重重困难。炼金术便是他的副武器分为火球、冰刃、雷球、分身4种，其中雷球需要打破绿色的吊灯才能获得，召唤的雷球能长期跟踪目标造成伤害，仅对BOSS有点用，而分身几乎毫无用处。火球和冰刃则比较实用，前者能够在一定时间内绕在身边，可以一举击杀靠近自己的1血敌人，在“多坑+多杂兵”的场合非常有用；冰刃则可以说是游戏里最BUG的能力，它能冻住一切敌人和丢出的副武器，此时只要跑过去用普攻敲一下，目标就会变成冰块碎裂（BOSS除外），利用这个特性能够瞬间搞定麻烦的杂兵甚至中BOSS。



吉贝尔

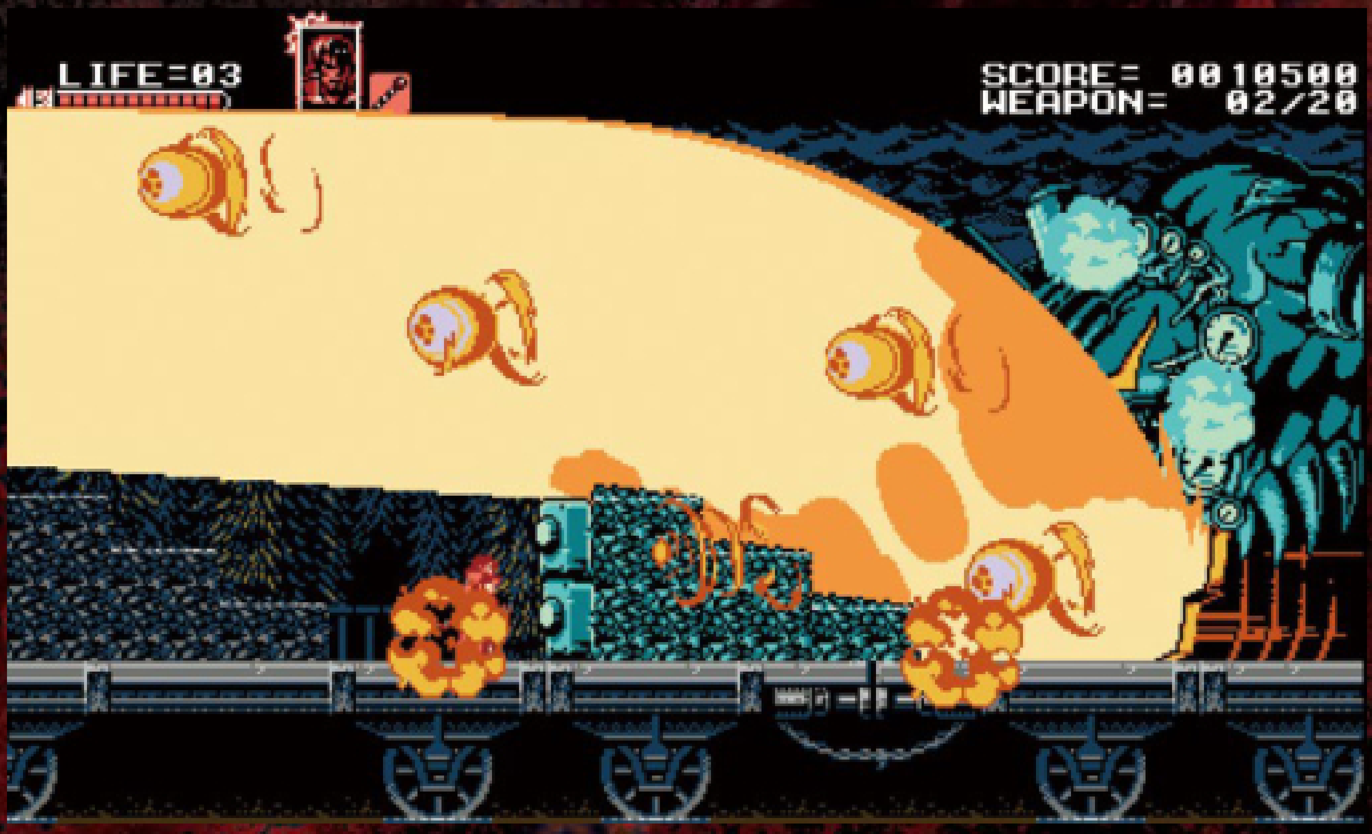
一直憎恨着人类和炼金术师，与米莉娅姆一样，被注入了同调结晶。他并没有武器，但可以召唤阴影蝙蝠帮自己攻击敌人。

角色定位： 吉贝尔的普通攻击可以说是全员当中最好用的，其形式为放出往斜上方飞出的3只蝙蝠，拉开一定距离后能达到3Hit的输出，能轻易打到高处的敌人，不过要注意蝙蝠无法穿透敌人的盾牌，也无法击中身位较低的杂兵（比如老鼠）。他没有副武器，却可以消耗副武器槽变成蝙蝠跨越各种地形，在后期找路的时候非常有用，还能规避一些BOSS的招式。

向传统《恶魔城》致敬

本作向《恶魔城》致敬的地方数不胜数，首先出现在背景的挂灯就来自“《恶魔城》系列”的各种蜡烛，打破它们也一样会掉落补充武器槽的道具和副武器。接着就是BGM，游戏BGM由“《恶魔城》铁三角”之一的山根美智留负责，她从90年代至今为《恶魔城》编写过不少曲子，因此对《恶魔城》的配乐风格相当熟悉，所以这次的游戏音乐多多少少有《恶魔城》的调子在内，相信系列粉丝都能从每关的BGM里听出些“既视感”。还有就是人物的动作，这就不用多说了。

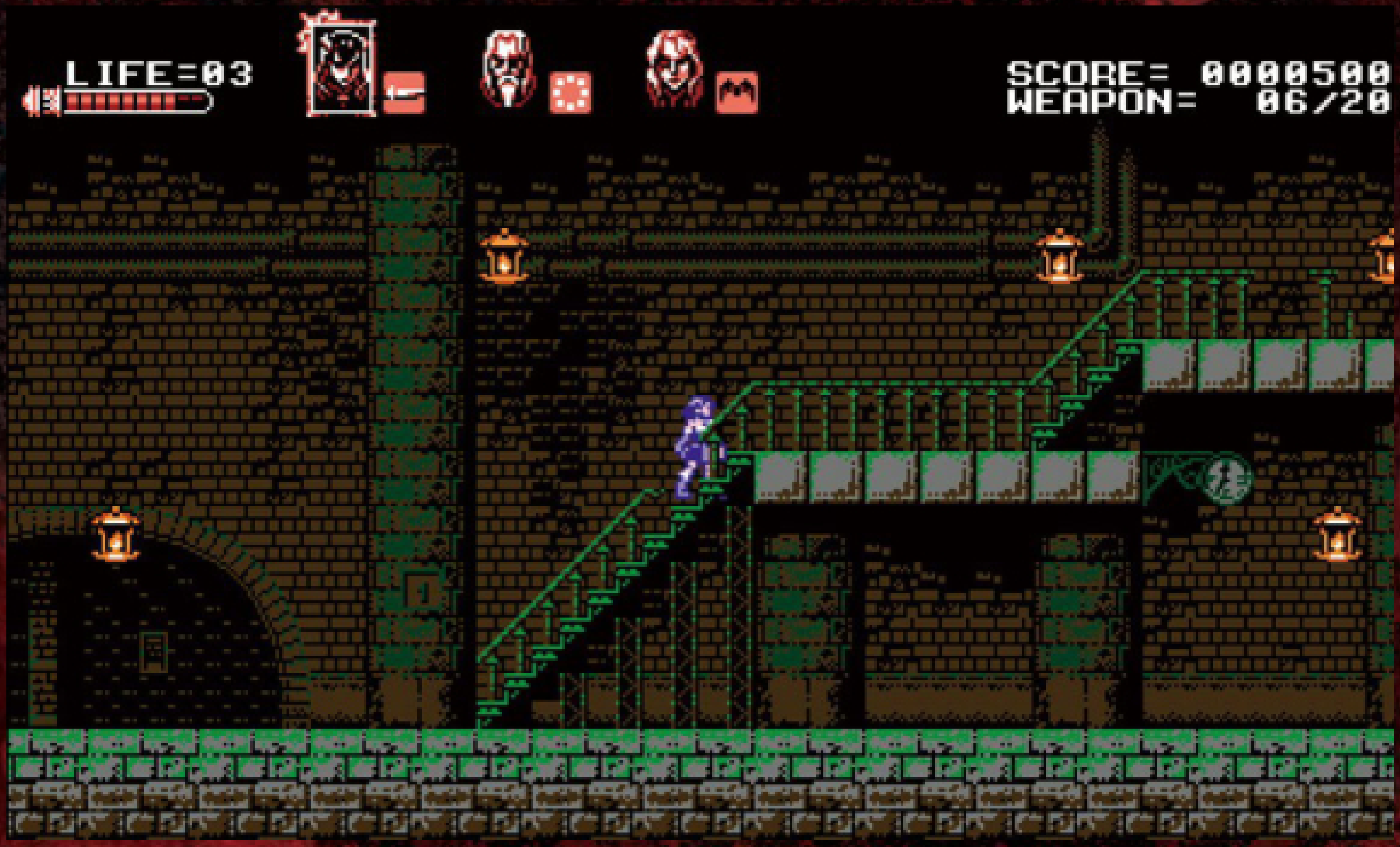
本作拥有多主角和多结局的设定，基本参照1989年在FC上发售的《恶魔城传说》，也就是系列正统作第三代，但游戏的规则做了更改，比如可以同时收纳多名同伴且HP分别独立，死亡后并不会立即扣除生命值，而是让剩余的同伴以当前的血量继续冒险，对于这个需要摸索关卡构造的游戏来说是个非常良心的设计。游戏里每个角色的能力也能找到原型，最明显的就是阿尔弗雷德与吉贝尔对应《恶魔城传说》的魔法师塞珐和吸血鬼贵公子阿鲁卡多，而斩月和米莉娅姆则对应小偷古兰特与吸血鬼猎人拉尔夫，斩月的铜锁链和米莉娅姆的皮鞭就是致敬《恶魔城》中的招牌武器——圣鞭Vampire Killer，其他副武器也能在《恶魔城》里找到蛛丝马迹。除了以上这些外，各种场景和杂兵也有浓郁的《恶魔城》既视感，例如需要按↑键和↓键才能走上去的楼梯、无限从地底钻出的杂兵、在某些场景不断出没的烦人飞头等等，无一不是传统《恶魔城》的元素。

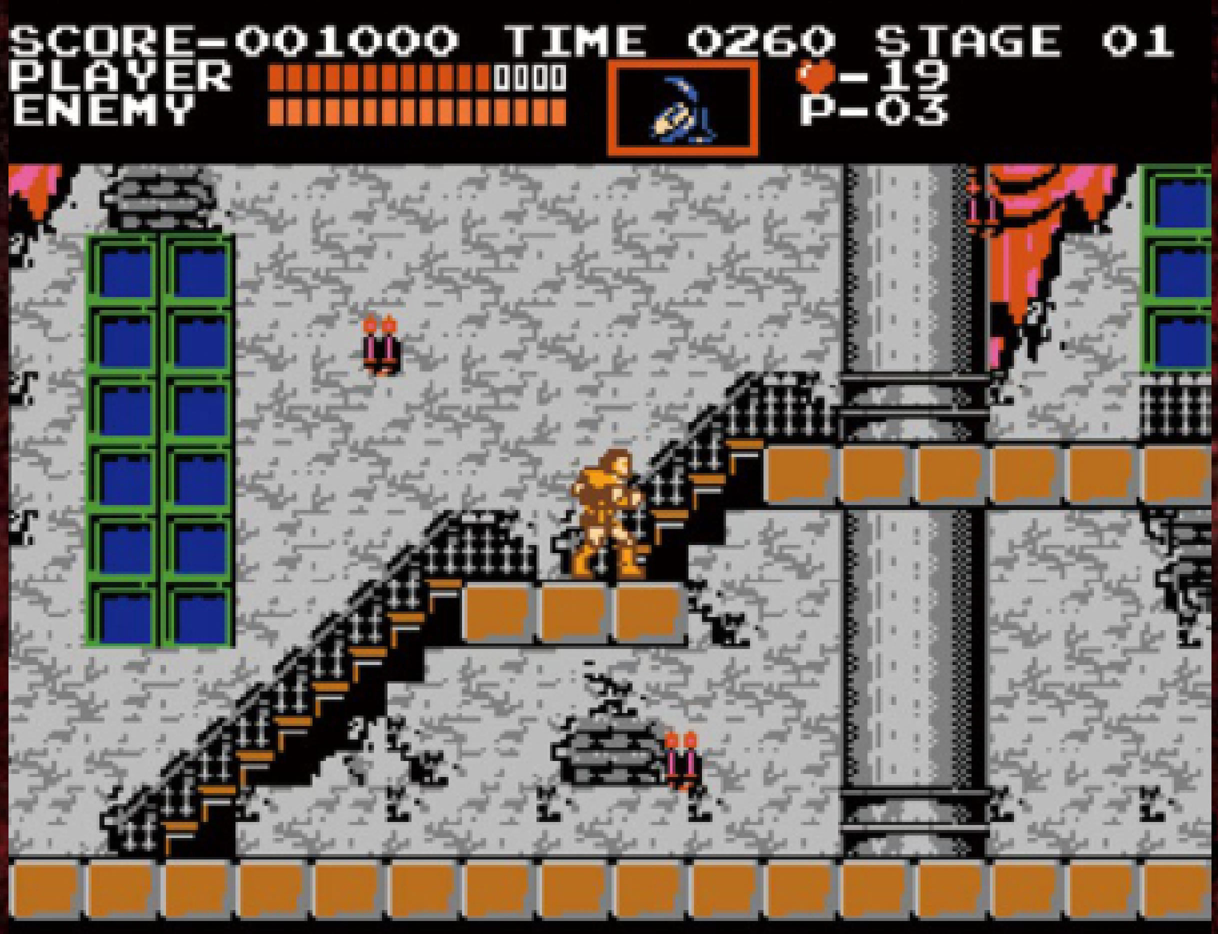


▲几乎每个BOSS在临死前都会放个大招挣扎一下，这个设定在《恶魔城X 血之轮回》就出现了。



▲第6关BOSS房间前的这段路致敬了初代《恶魔城》里的一个高难度场景，飞头配掷斧兵的组合实在是令人抓狂。





▲游戏第一关的开头场景也是致敬了初代《恶魔城》的第一关。


▲不少杂兵都能在《恶魔城》里找到其原型，当然还有不少从其他作品里客串的。



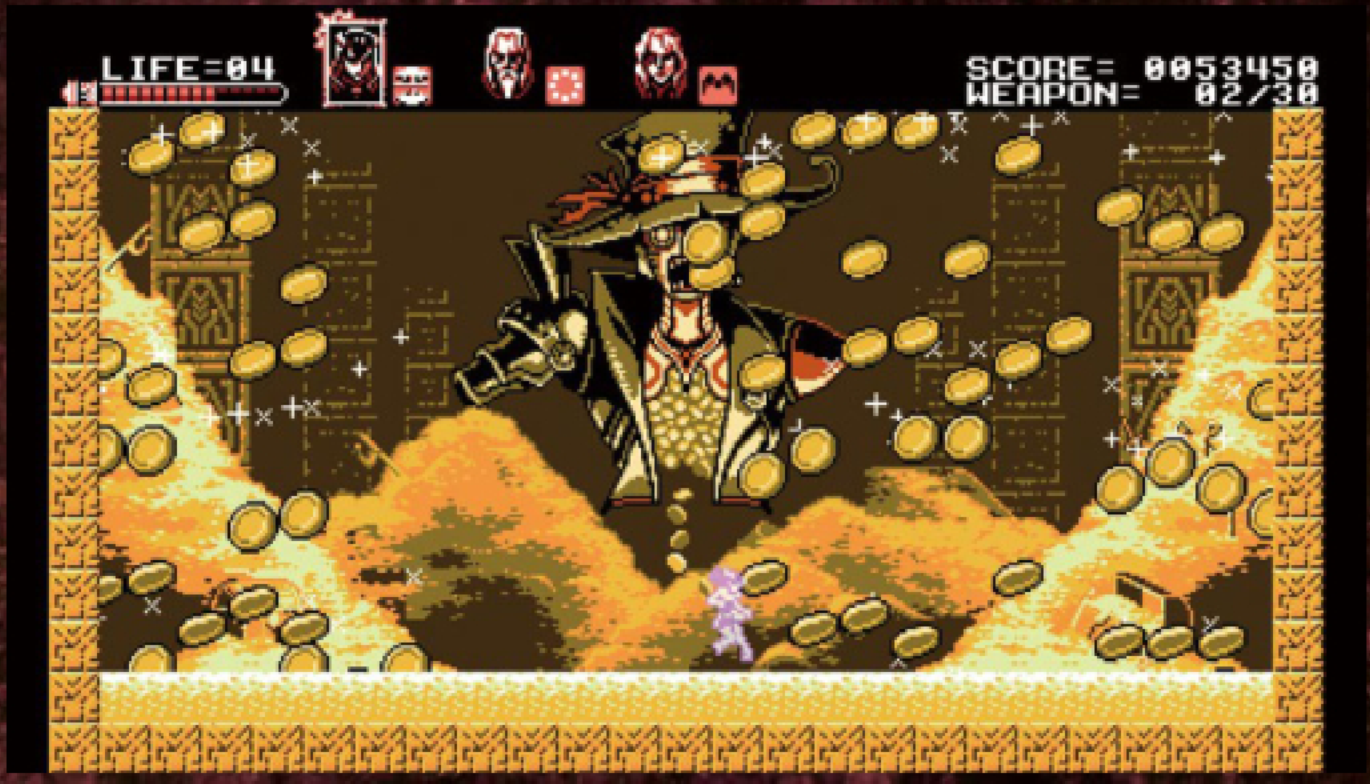
▲载入进度时，还能在经典模式和简单模式之间选择，经典模式下角色被击中时会出现弹飞的硬直动作，这也是致敬FC《恶魔城》的一点。

青出于蓝

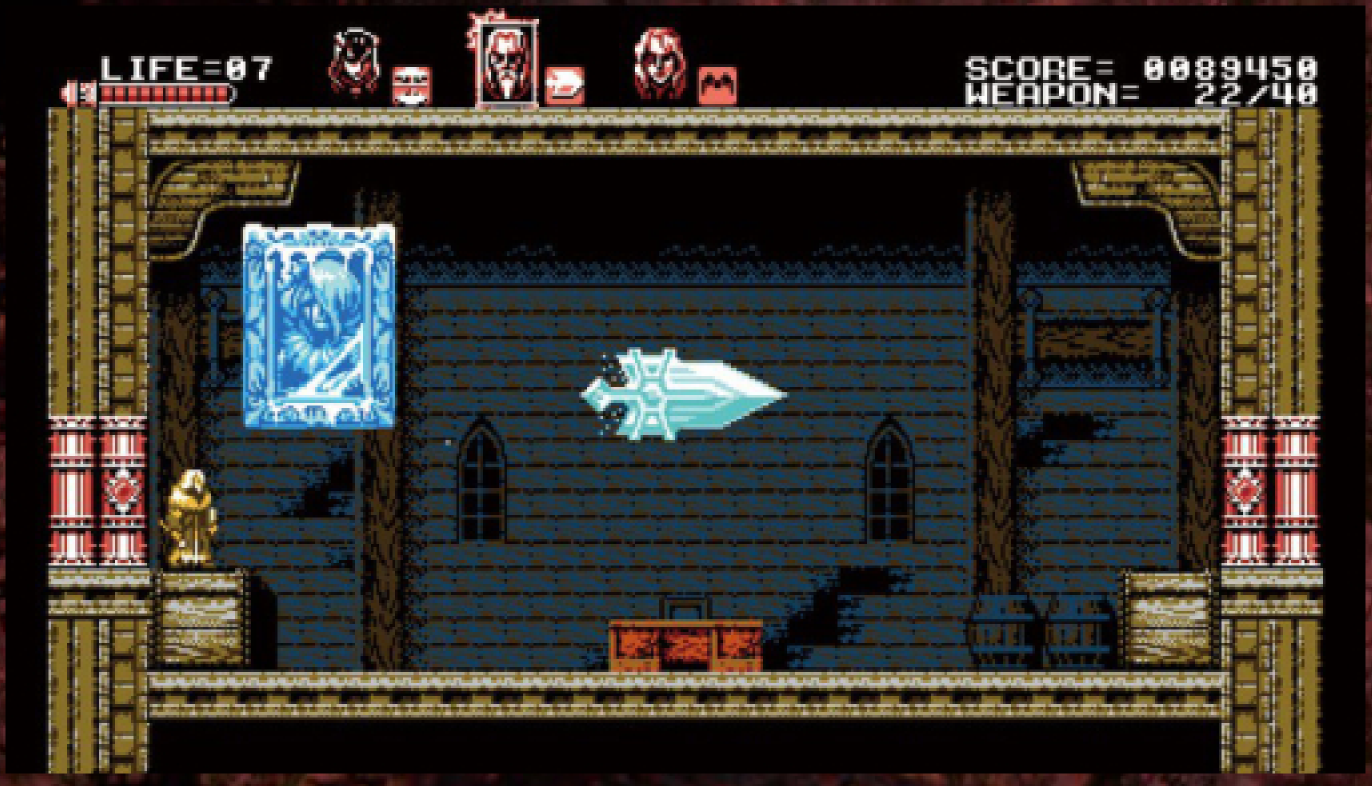
五十岚孝司自接手“《恶魔城》系列”后，完全没有制作过任意一个全新的传统横版卷轴的《恶魔城》作品，即使《恶魔城 历代记》也只是旧作的重制而已，但本作的质量着实能让人看到五十岚孝司在背后的努力，这次不仅做出了富含 FC《恶魔城》灵魂的作品，而且做得比以往更好更舒服。

作为一款动作游戏，保证流畅度是提升游戏体验的关键所在，制作组在这个方面就拿捏得非常精准。关卡虽然有不少需要摸索的地方，但总有一个戴着草帽的骷髅为你指出最近的道路，只要朝着它所指的方向走便能快速过关。敌人的分布也不密集，路上供给的道具也非常充足，充分摸索后只要稍微动点脑筋都不会卡关。最后玩家经历重重难关终于见到了 BOSS，这时又需要摸索它的攻击节奏才好找到安全的进攻空隙，最终战胜 BOSS 获得的成就感是非常舒服的。

相信老玩家们通关了以往的 FC《恶魔城》后，不会有立即重玩一遍的想法，因为实在是受虐，本作却以多结局的形式加强了游戏的耐玩度。别看要重玩一遍就退缩，因为在不同结局路线上，玩家的游戏体验将完全不同。结局的分歧点在于斩月在前期对同伴的处理方式，既可以无视同伴继续闯关，尽情享受硬核的冲刷；也可以收复同伴，让自己的旅程更轻松；还可以杀死同伴，借此获得全新的能力，让斩月的操作手感更加顺畅……游戏的关卡也设计了许多分岔路，不少路线需要借助同伴的能力才能抵达，也比较适合用同伴来通过，如果全程用斩月，那么能走的路线就非常局限，当然这些路线也非常适合他。



▲二周目需要再次打败之前的BOSS，经过了一周目的摸索，是时候验证自己的实力了（最后一关完全不同哦）。



▲后期出现的挂画中BOSS，只要被它抓到就直接死亡，但用阿尔弗雷德的冰刃可以直接将其冰住再敲碎，省下不少功夫。



▲关卡中还有一些隐藏道路，能直接跨过不少敌人。



▲普通结局通关后的二周目，一开始就能用除斩月外的其他同伴（剧情安排），可以走一周目无法抵达的各种路线。

后记

总体来看，五十岚孝司很好地掌握了《恶魔城》的精髓并灵活运用，这个 8 位像素、传统横版的《血罪月之诅咒》就是他提前给玩家们交的一份答卷，相信系列的正片将更加精彩好玩，就让我们拭目以待，等着正片发售吧。





作为《盗贼之海》发售后的首个大型内容更新，《饥饿深渊》为各位海盗们带来了一个集探索、解谜和战斗为一体的大型 PVE 任务，成功完成任务的玩家将会获得一系列任务独有的纹身、饰品以及乐器，非常值得收藏。考虑到本作目前没有对应中文，同时任务中也存在相当一部分文字解谜要素，因此本期的游戏进行时栏目便为各位玩家提供该任务的具体流程，方便各位早日获得心仪的任务奖励。

文 北山杉 美编 01

XOne

盗贼之海		Microsoft Studios
Sea of Thieves		动作冒险 港版
2018 年 3 月 20 日	多人在线	无对应周边
售价为 419 港币		

※Win10 版同步发售

小贴士

《饥饿深渊》虽然是一个大型 PVE 任务，但解谜要素占据了大部分的任务时间，只有到任务的最后才会和敌人发生战斗。解谜的过程十分线性，大致就是到某地获得一条线索后通过推测锁定下一个目的地的具体位置，随后在下一个目的地再次获得有关另一个地方的新线索，以此反复进行解谜探索，最终得到 BOSS 的具体位置。值得注意的是，线索与线索之间有严格的先后顺序，玩家无法直接跳过前边的解谜过程直接前往最后的任务地点。

任务流程

寻找 Merrick

玩家进入游戏后，来到船上查阅海图，会发现不少港口之上出现了一个老鼠的标志，这种标志来源于臭名昭著的海盗团伙“Bilge Rat”。接着玩家只需前往拥有该标志的港口，即可在酒馆里找到 Bilge Rat 的成员。



与 Bilge Rat 的成员对话后，便能得知绰号为“Merry”的老海盗 Merrick 的所在地—— Shark Bait Cove（坐标为 I-24）西南角的沙滩上。前往目的地找到 Merrick 并与之对话，从他手中得到一个形似喇叭的道具 Speaking Trumpet。



■线索 #1 Merrick 所在的岛屿为 Shark Bait Cove

●奖励道具 #1

名称	类型	作用
Speaking Trumpet	道具	扩大玩家使用游戏语音时的传播范围，即使是相隔很远的玩家也能接受到另一名玩家通过此道具发出的语音

再次与 Merrick 对话，选择询问他是如何失去自己的双腿的，Merrick 便会显得不耐烦并让你自行前往岛屿中心的一块礁石之上查阅他的日记。日记所在的礁石位于整座岛屿的中心，十分显眼，找到日记后，从中得知 Merrick 有一位老朋友是一名酒馆老板，拥有红色的头发以及美丽的脸庞，她所经营的酒馆坐落在一个闪闪发光的地方。玩家需要依靠这个线索找到这名美丽的酒馆老板。



■线索 #2 Merrick 的老朋友有一头红色的头发

■线索 #3 Merrick 老朋友经营的酒馆位于一个闪闪发光的地方

Killer Whale 的残骸

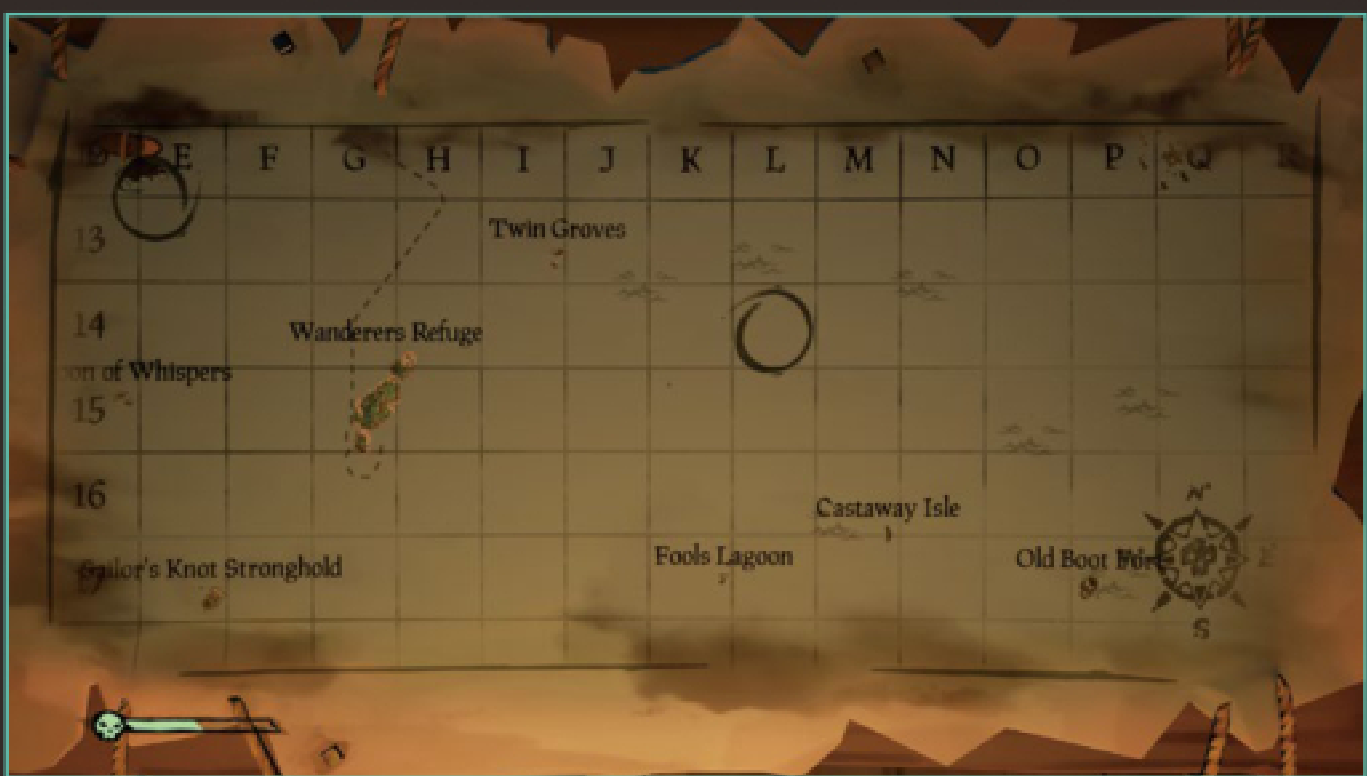
日记中较为重要的线索有两条，一是描述对方长相的红色头发，另一条则是酒馆的所在之处——闪闪发光的地方。回到船上查阅海图，由于酒馆只会坐落在港口，因此便可缩小查找的范围，而根据“闪闪发光的地方”这条线索便不难推测出目标位于 Golden Sands Outpost（坐标为

E-12）之上。前往目标地点，在酒馆中找到一头红发的酒馆老板 Tina，与之对话后便能得到有关 Merrick 曾经驾驶的海船 Killer Whale 残骸的相关线索。

■线索 #4 Killer Whale 的残骸位于“愚蠢的岛屿（Idiot Island）”北边以及“两棵树（Double Trees）”的东边

■线索 #5 Killer Whale 的桅杆如今仍然露出海面

虽然 Tina 并不记得残骸所在之处的具体坐标，但通过她所提供的两条线索还是能大致推测得八九不离十。通过查询海图，很容易便能发现“愚蠢的岛屿”指的是港口东南方向的 Fools Lagoon（坐标：K-17），而“两棵树”的含义则与 Twin Groves（坐标：I-13）较为接近。接下来玩家要做的便是驾船前往位于 Fools Lagoon 的北面以及 Twin Groves 的东面的海域，在附近寻找是否有一根桅杆笔直地伸出海面。



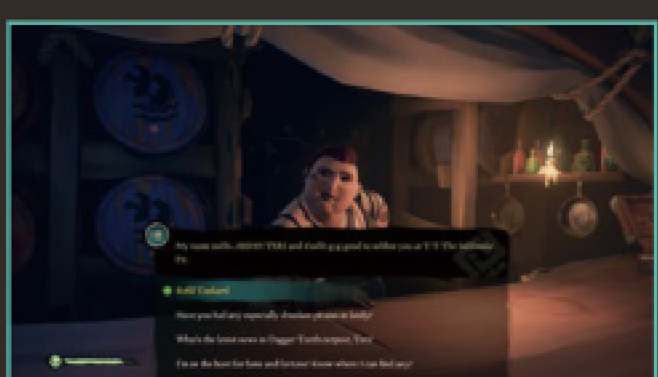
来到位于 L-14 的海域，很容易便能发现 Killer Whale 残留在海面上的桅杆，爬上去之后即可找到 Merrick 的第二本日记。这本日记讲述了 Merrick 曾经想要独自召唤海底的恶魔并进行复仇，但最终失败了，随后又提到了他去往另一个名字中带有字母 T 的酒馆老板那里买醉，而那位酒馆老板是出了名的“牙尖嘴利”（原文为 nasty bite）。根据日记提供的两个线索在港口中寻找，便能定位到一个名叫 Dagger Tooth Outpost（坐标：Q-8）的港口（名字直译过来是锋利的牙齿）。

■线索 #6 Merrick 曾在一位名字中带有字母 T 的酒馆老板处买醉

■线索 #7 这名老板的所在之处与“牙尖嘴利”有关

水下洞穴

在 Dagger Tooth Outpost 的酒馆中找到 Teri 并与之对话，了解到 Merrick 曾经去过一个水下洞穴，并且在洞穴的入口有一座黄金拱门。至于洞穴的具体坐标，Teri 表示记不起来了，但应该是位于 Shark Tooth Key 的西边。返回船上查阅海图，在 Dagger Tooth Outpost 的南边可以找到一个名为 Shark Tooth Key（坐标：U-15）的小岛，随后驾船来到这座岛屿的西边搜寻，在 S-16 海域便能找到一座海图上没有记载的隐藏小岛。



▲这位酒馆老板有点大舌头。



▲隐藏小岛。

■线索 #8 Merrick 曾出现在一个带有黄金拱门的水下洞穴之中

■线索 #9 水下洞穴位于 South Tooth Key 西边的隐藏小岛附近

从隐藏小岛的东北侧潜入水下，经过一处拱门来到水下洞穴之中，找到 Merrick 的第三本日记。从日记中的得知水下恶魔会在一个名为 infernal ridge 的区域附近活动，随后根据日记的指引返回 Merrick 所在的 Shark Bait Cove。



▲从拱门处进去便能找到第三本日记。

■线索 #10 水下恶魔会在 infernal ridge 区域附近活动

击杀恶魔

返回 Shark Bait Cove 后与 Merrick 对话，便能从他那里获得一个新乐器——鼓。此时 Merrick 会让你多找些人手来帮忙召唤恶魔，只有一个人的话恶魔就不会出现。召唤恶魔所需的人手最少要 5 人，只有集齐 5 名海盗并持续敲响手鼓直到进入恶魔活动的区域才会令恶魔现身。恶魔活动的区域线索 #9 已有描述，其中的 infernal ridge 其实就是海图上的 Devil's Ridge，而在此前 Merrick 也提到过恶魔出现时海水会变为红色，说明这个地点比较靠近外海，即地图边缘，因此便可以将恶魔活动的具体地点定位到 T-26 或 U-26 海域附近（正确答案为 T-26）。

■线索 #11 必须凑齐 5 人并持续敲响手鼓直到抵达恶魔活动的区域才能成功召唤恶魔

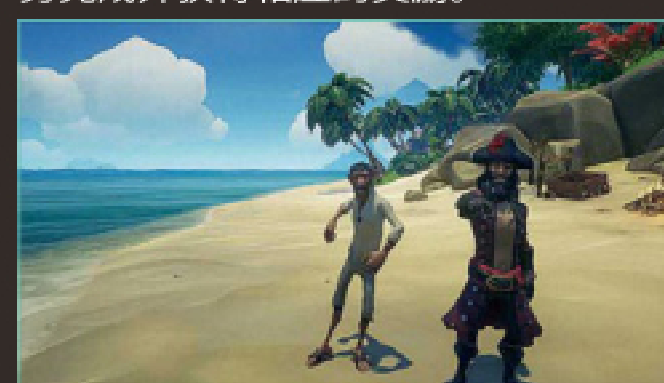
●奖励 #2

名称	类型	作用
Hungering Tattoo Set	纹身	装饰

●奖励 #3

名称	类型	作用
Hungering Tattoo Set	纹身	装饰

由于服务器上的所有玩家接到的任务都是相同的，因此在正常情况下只需在 Merrick 身旁稍作停留便能等来不少同样前来做此任务的玩家，接下来只需要进行语音沟通很容易便能凑齐 5 人出发，注意途中要确保至少有一名同伴从 Merrick 处一直保持敲鼓的状态直到抵达 T-26 海域。如果等待许久还未能凑齐 5 人，也可以尝试使用 Speaking Trumpet 邀请更远处的玩家来协助完成这个任务。除此之外，还可以直接前往 T-26 海域，等待其他已经组好队的玩家前来召唤恶魔，只要恶魔出现后与召唤恶魔的队伍并肩作战，击杀恶魔后仍然可以触发任务完成并获得相应的奖励。



恶魔的本体是一只巨大的鲨鱼，伤害很高，建议玩家优先借助船上的火炮进行攻击，同时配合枪械拉开距离作战。此外，最好保持在船上进行射击，有利于弹药和香蕉的补给，并且避免落入水中造成行动困难的局面，只乘坐一艘船的队伍也有必要指派一名船员在战斗中专门负责修理船只。总的来说由于玩家的数量占优，配合数艘船只的火力压制，还是比较容易将恶魔击杀的。击杀恶魔后返回 Merrick 处便能拿到最后的两个奖励物品，至此，《饥饿深渊》的所有内容也宣告结束。



●奖励 #4

名称	类型	作用
Shark Bitemark Scars	伤疤	装饰

●奖励 #5

名称	类型	作用
Hungering One Figurehead	船头	装饰





栏目主持：马修

VR音乐游戏

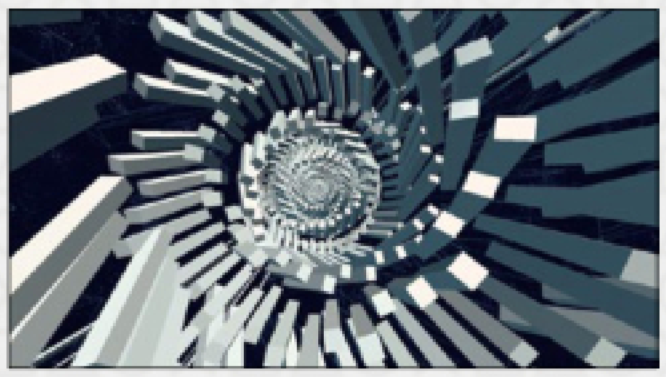
5 月初，游戏业界久违地被 VR 游戏刷了一阵屏，这款游戏名为《节奏光剑》（Beat Saber），其光剑加上节奏的玩法配合 VR 游戏的沉浸式体验，带来了别有不同的感觉。而这期的“VR 专页”我们就来说说 VR 音乐游戏——不直接叫“VR 音游”，是因为有不少和我们当下印象中“音游”概念不大一样的音乐主题游戏。

纯欣赏

平心而论，VR 发展得并不晚，但是在本轮 VR 发展的较早期，游戏还是非常初级的。最早期的 VR 音游甚至可以不必称之为游戏，因为当时一些所谓的 VR 音乐游戏，其实是让你在虚拟空间中听歌的，没有什么互动，或者看看周围的景色，或者看像 Media Player 的音乐视觉效果那样随节奏变化的图——只不过是在虚拟现实中。当然，出现这样的游戏，还是初期用户的要求不高以及独立制作人们的水平有限有关，稍微发展发展，这种类型的 VR 音游便少有人问津了。

○ NoiseTube

几何图形随音乐变换的音乐播放工具。虽然现在看没什么意思，但对于当时大多数刚刚接触 VR 的顽疾来说，这样的感觉还是很奇妙的。



○ Harmonix音乐VR

PS VR 的一款音乐播放器，将自然景观和超现实现象作为视觉效果，在 VR 中的确别有一种体验。此外还能给怪物们在舞池中编排舞蹈。

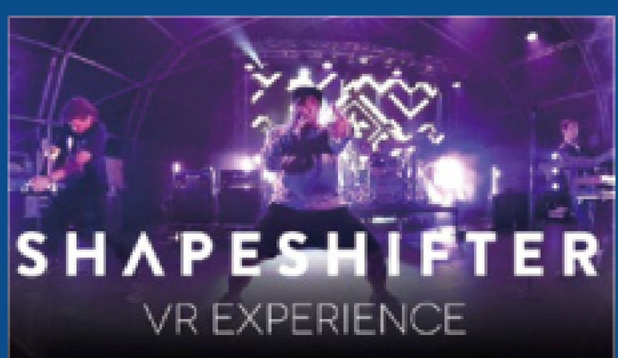


扮演观众

这种类型其实也是你看别人唱歌跳舞，不过相比前面的纯欣赏型，起码在宣传时候是强调你是观众的，这种类型里面有很多二次元题材，有的还会增加一些互动体验。

○ 变身人乐队VR体验

早期比较常见的真实版“VR 音游”，其实就是游戏格式的 VR 视频。



○ 偶像大师灰姑娘少女 视觉革命

会让你感觉自己进入到《偶像大师》的二次元世界去看妹子们表演的 VR 音乐游戏，相比其他的同类 VR 游戏，本作最大的特色就是可以给偶像打 CALL 互动。不过这种互动体验是需要花钱的，比如荧光棒就是氪金要素，而且每一个女孩都有专属于她自己的荧光棒。



○ Japan Studio VR音乐祭

推出在 PS VR 上的一款音乐欣赏软件，欣赏 2017 年 5 月举办的一场音乐会，总体上说其实还是 VR 播片，不过会有 SIE 的游戏角色多罗和库罗在玩家身边，还是有些不一样的感觉的。



简单的节奏音游

这里之所以用上“简单”二字，是因为下面这几种音游，对玩家的节奏感几乎没有任何要求，大都是跟着虚拟现实中的伙伴以及音乐，尽情地摇起来 HIGH 起来就可以了。

○ 激动一夜

较早期的 VR 音游，在一辆车里，听着 90 年代的歌，和一群建模简陋的小伙伴们一起摇头 HIGH 起来。因为对应的是较早的 Rift DK2，所以也比较容易把自己给晃晕……



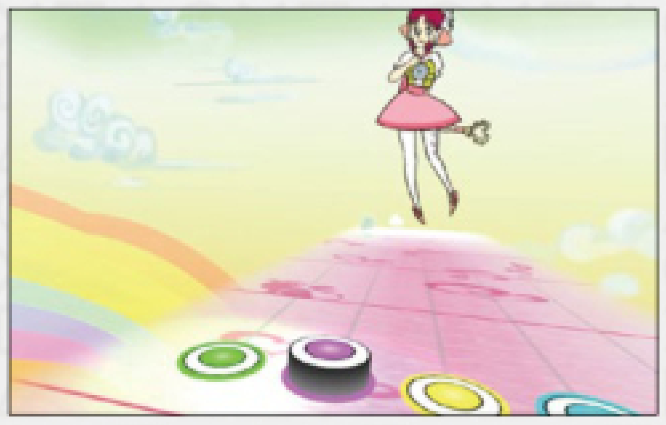
○ 狂热之心

跟着一颗有些恐怖的人头，就着音乐摇起来，还能摇出各种壮观的视觉效果，画面和玩起来的感觉都比较魔性。



○ 魔法Rift

一个终于有音游操作的摇头音游，在小魔女的引导下，通过摇头操作来消除地面出现的色彩圆点。

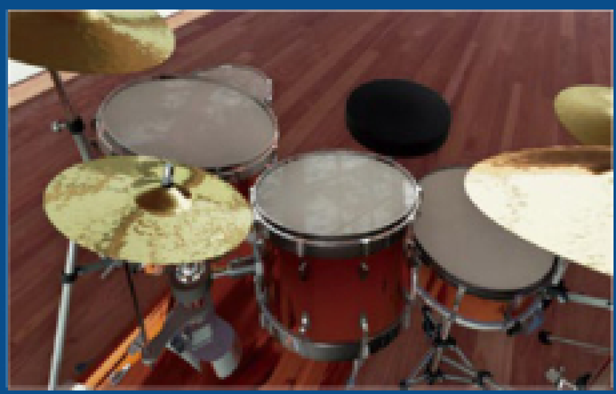


演奏乐器

这里说的音乐游戏，其实更倾向于模拟——在虚拟世界中给你准备一套乐器，你来自由地演奏或者跟着音乐演奏。相比一般的音游，这种玩起来更随意，但也很容易因缺乏挑战目标而感到枯燥。而由于一般使用双体感控制器操作，因此模拟的乐器往往以鼓类为主。

○ 架子鼓VR

各种打鼓类 VR 游戏中的一个，其实并不算特别有代表性，只是名字很符合“XXVR”的常见格式。



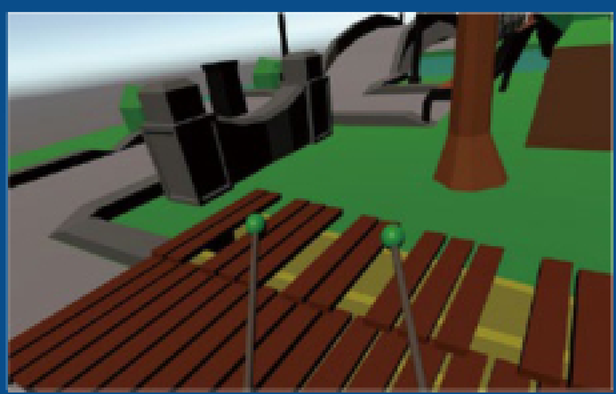
○ 开心鼓神

各种打鼓游戏中非常有特色的一作，用骨棒敲鼓演奏，还有部落中人、史前生物等载舞助兴。



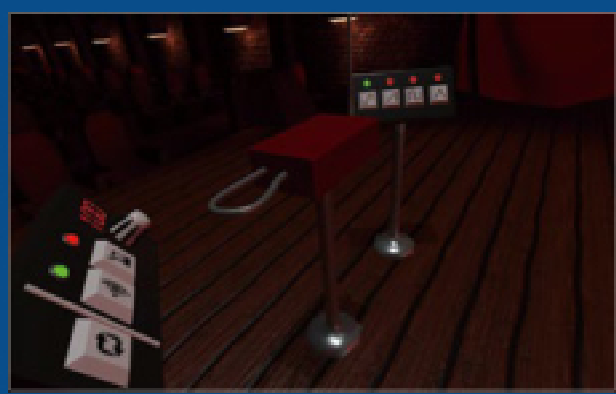
○ 马林巴木琴VR

演奏木琴的 VR 游戏，其实马林巴琴也是打击乐器，不过不再是千篇一律的鼓了。



○ VRemin虚拟泰勒明电子琴

演奏一种非常特殊的电子琴——泰勒明电子琴，除了独自演奏，也可以成为虚拟乐队的一员。



普通音游

这里用“普通”二字并不是说素质平平，而是像《DDR》、《太鼓之达人》这样比较正统玩法的音乐游戏。

○ 初音未来VR

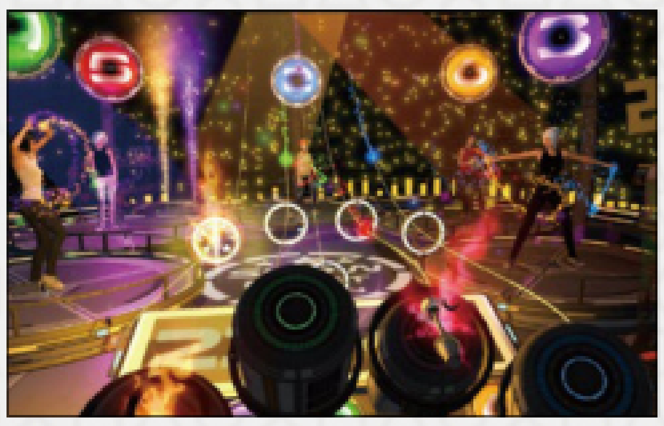
“《初音》系列”的真正 VR 版音游，和 PS4 版《歌姬计划 X HD》中支持 VR 的鉴赏模式不同，这里真的要去捕捉扬声器发出的旋律音符。



▲真正和初音面对面共同完成曲目。

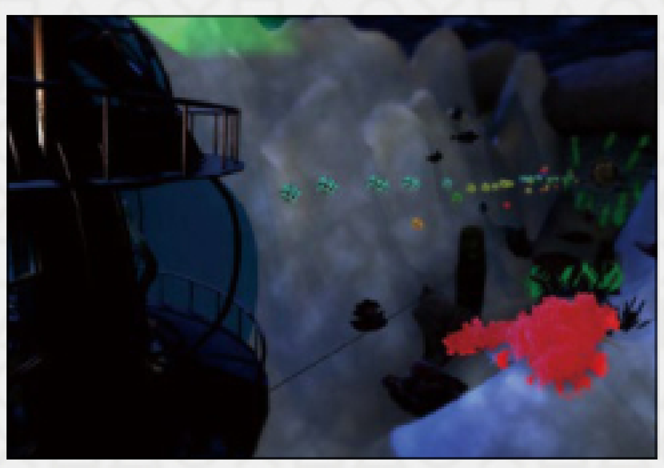
○ Show Must Go On

在彩色的烟球飞到圆框中时准确击打对应架子鼓的打鼓节奏音游，当表现得出色，会喷射出彩烟，数字对应的妹子也会舞动起来。与《太鼓之达人》颇有异曲同工之妙。



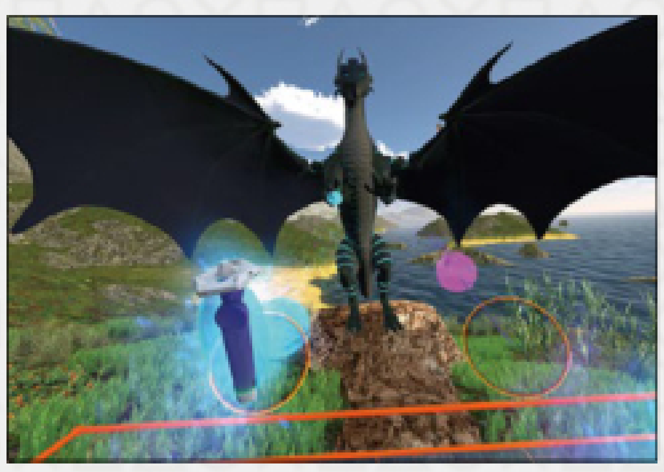
○ 海底序曲

将舞台搬到海底的蒸汽朋克风格音游，主要乐器为管风琴，玩家通过拨弦方式，点击作为节奏点的海胆等海洋生物。



○ 全息舞动

一款多人游玩的 VR 音乐游戏，让玩家置身于游戏的奇幻环境中进行音乐互动，最早开放的第 1 集《与龙共舞》中，就是在场地中面对飞龙，来进行节奏音游互动。



复合音游

这种音游往往结合了动作、射击等其他游戏类型，在 VR 音游中，这一类不仅数量多，而且不乏精品，所以这里也多介绍些。

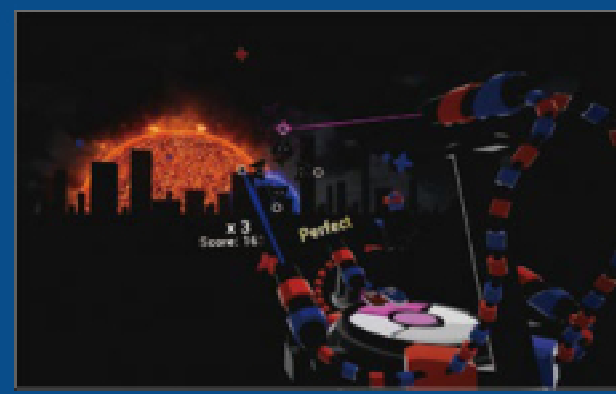
○ Rez 无限

PS2 时代的经典音游《Rez》赋予了玩家一场在次元空间中的音乐冒险，而 PS4 的《Rez 无限》则将这场音乐冒险在虚拟现实中接续下来，让玩家真的有如在异空间中操作主角进行音乐冒险。



○ 红蓝足舞

结合了射击游戏的 VR 音游有好几款游戏，该作的特点就是：不仅使用两个控制器，还支持 Vive Tracker，从而将焦点聚集在玩家的脚上，真正实现在动感音乐的手舞足蹈中进行射击战斗。当然，Vive Track 也不便宜……



○ 音乐拳手

虽然看起来是跟着节拍来打拳格斗游戏，事实上玩家是要通过音乐节奏的表现来影响自己机器人的发挥，而非直接跟对手互怼。



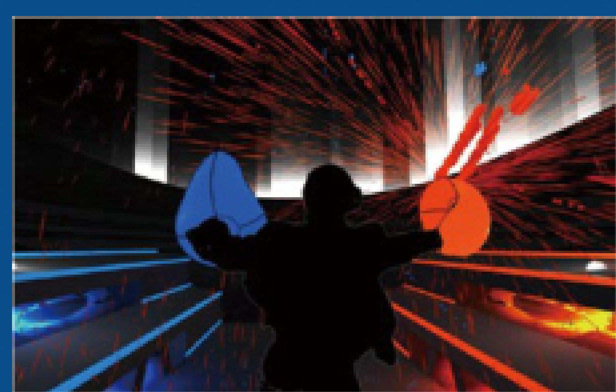
○ 忍者打击

化身为一名忍者，用两把忍者刀，斩切敌方抛来的音符手里剑，要按照音符上的白纹方向来切，此外还有需要用双刀交差劈斩的音符。玩起来很有意思，但音符被砍落时的物理感有些飘。



○ 音盾

2016 年 4 月推出的一款 VR 音游，两个运动控制器在虚拟现实中分别化作蓝盾和红盾，用两个盾来接住蓝色和红色的节奏点，随着游戏的进行，动作节奏由舒缓至激烈，高潮部分还有大动作操作和酷炫的视觉效果。而且支持玩家收藏的音乐和云端音乐。



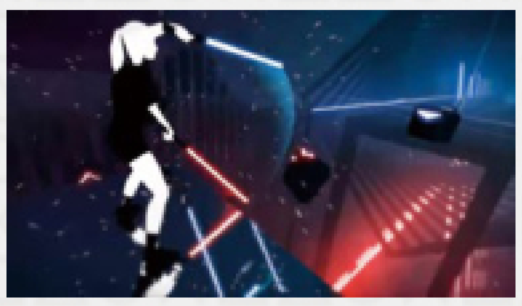
○ 节奏光剑

最新的话题性音游，两个控制器在 VR 中化为红蓝色的两把光剑，在虚拟空间中自动前行，并按照音符点的颜色和方向来进行斩切。游戏的素质相当高，有条件的一定不要错过。

▼一位颇有自信的玩家，尝试用《星战》中达斯·摩尔式的双刃剑法来挑战。



可以看出，从最早的 VR 视觉音乐播放器、简单的甚至比较被动的旁观欣赏，到如今融合多种类型，VR 音游在短短的几年真的是发展迅速，除了制作人的创意，也得益于 VR 技术的发展。VR 游戏能在 2016 年被看好，自然有其魅力所在，而随着技术发展带来的成本降低，相信会有更多优秀的 VR 游戏走入大众。





文 六等星　美编 Juxi

PS4 / XOne	
黑暗之魂 重制版	BNEI
Dark Soul Remastered	动作角色扮演　中文版
2018 年 5 月 24 日　本地 1 人、在线 1 ~ 6 人	无对应周边
售价为 289 港币	

※steam 版已同步发售

本次《黑暗之魂 重制版》不仅拥有更清晰的画面与人物建模，稳定 60 帧的游戏也一扫曾经被病村支配的恐惧。由于是重制版，并且是系列初代作品，本攻略将不详细提及系统相关的内容，主要以奖杯 / 成就角度为各位提供完善的收集流程攻略。

系统简述

操作列表

操作	PS4 按键	XOne 按键
移动	左摇杆	左摇杆
视角	右摇杆	右摇杆
锁定	R3	RS
切换右手武器	方向键→	方向键→
切换左手武器	方向键←	方向键←
切换使用道具	方向键↓	方向键↓
切换使用法术	方向键↑	方向键↑
右手轻攻击	R1	RB
右手重攻击	R2	RT
左手防具	L1	LB
左手特殊动作	L2	LT
使用道具	□	X 键
翻滚奔跑	×	B 键
互动	○	A 键
切换单 / 双手形态	△	Y 键
快捷肢体动作	按住○键晃动手柄	—

进阶操作

脚踢：向前推一下左摇杆的同时按下轻攻击可触发脚踢。

背刺：贴紧人形敌人的背后前推左摇杆按下轻攻击。

弹反：使用中 / 小型盾牌在敌人攻击的瞬间按下左手特殊动作键即可弹反。

跳跃：按住奔跑键奔跑时快速抬起再按下奔跑键即可实现跳跃。

跳劈：向前推一下左摇杆的同时按下重攻击可触发脚踢。

人性

本作玩家将处于游魂与人类两种状态，在游魂状态下玩家的防御力将会下降，并且无法与其他玩家进行联机互动。而利用人性在营火处恢复成人类后便可进行多人游戏。

人性使用后将会储存，最高储存 99 个人性，在玩家生命值的左侧显示，一旦玩家死亡人性会和魂一同全部掉落。此外使用人性时还能恢复 100% 的生命值，并能增加玩家的掉宝率和咒死耐性。



营火

随着流程的推进与物品获得，玩家几乎可以在营火处完成所有事情，包括修理武器与强化武器，



但是传送功能仅限特殊区域的营火。不过由于《黑暗之魂 I》的地图立体度与集中度都是历代最高，所以使用起来并不会太困难。

升级

本作的属性相对后代更加朴实，基本上只分为力量路线和智力信仰路线，尤其要注意“耐力”这一项属性仅影响防御力和毒耐性，千万别加错属性了。

体力	HP 上限
记忆力	法术记忆空格数量
持久力	精力、负重、出血耐性
力量	佩戴装备所需的能力值，影响力量补正武器伤害和暗术伤害
敏捷	佩戴装备所需的能力值，影响敏捷补正武器伤害
耐力	防御力、毒耐性
智力	佩戴装备所需的能力值，影响智力补正武器伤害和法术伤害
信仰	佩戴装备所需的能力值，影响信仰补正武器伤害和奇迹伤害

注：记忆力10/12/14/16/19/23/28/34/41/50点时会增加一格记忆空格。

注火

以人类形态在营火处休息时可以使用人性为营火注火，每注火一次可以提升原素瓶的上限 +5，拥有防火女的营火默认为注火 1 次状态，在击败三人尸术士后可以注火 3 次，最高为 20 瓶原素瓶。

但要注意原素瓶的数量只和当前休息的营火注火次数挂钩，在未注火的新营火处休息仍然还是 5 瓶原素瓶。

修理/强化/木箱

当玩家在铁匠和不死城活尸商人处购买了修理箱、武器打铁箱、防具打铁箱、无底木箱后，可以在营火处解锁修理、强化、仓库功能。

订立誓约

重制版新增了在营火处直接切换誓约的功能，但同样会受到切换誓约献祭减半的惩罚。

多人联机

本作的联机机制同《黑暗之魂 III》相同，随机匹配时的等级上限为 ±10 级，密码匹配时则无视等级限制，但会根据世界主的等级调整人物数值。使用干缩手指后最高支持同场 6 人 PVP，4 人 PVE。



在区域 BOSS 还未死亡时玩家可以看到白标记蜡石的召唤符号，但 BOSS 死亡后仅能看到红色的召唤符号，高低周目之间召唤没有阻碍。

一周目重要物品收集流程

出身建议及注意事项

希望流程轻松一些的玩家建议选择“咒术师”出身，礼物选择“万能钥匙”能给后面的流程提供极大的便利。

后文攻略仅包含奖杯 / 成就所需的物品收集和部分装备，消耗品与强化素材随着流程的推进重要度也会随之下降，所以后半段流程不会提及所有非关键物品的收集。准备一周目达成白金 / 全成就的玩家请先阅读后文的奖杯 / 成就部分。

重制版部分物品名称翻译与原版不同，不过区别不大，下文以重制版翻译为准。

北方的不死院



点亮第一个营火后便会遇见第一名 BOSS“不死院的恶魔”，这场战斗无需击杀，直接从场景左侧的铁门离开到达下一个营火。当然在此处直接解决可以提前获得装备“恶魔大锤”。

走廊内会遇见一名弓箭手活尸，沿途可以获得创建角色时职业所佩戴的装备。追上去将其解决可来到不死院的二楼，右侧会有上下两段楼梯，往下走是回到第一个营火的捷径，往上走则会触发一个陷阱。触发陷阱后铁球会砸碎楼梯对面的墙壁，进入后会遇见 NPC 奥斯卡，与其对话后可以获得道具“原素瓶”以及“不死院二楼东侧钥匙“。

走上楼梯用钥匙打开铁门后来到不死院三层，解决三名活尸，拐角处可以获得一个施法媒介（魔法师、盗贼、圣职、咒术师出身限定），接着进入雾门再次触发 BOSS 战。



BOSS 不死院的恶魔

掉落物：巡礼者大钥匙、人性。

从高处落下时使用轻攻击下劈可以造成1/3生命值的伤害。BOSS行动非常缓慢，解除锁定绕后攻击背部便可轻松击杀，惟一需要注意的就是它飞起后下坠攻击，记得拉开距离。如果有咒术或者法术，那解决它更是轻而易举。





从BOSS身后的门离开，一直走到头便可离开该场景，上坡中途两侧的悬崖还能获得一个“灵魂”（同类消耗用灵魂凝块后文皆简写为“灵魂”）以及发现“鸟巢”（可在此处兑换道具）。

鸟巢使用说明

将指定物品丢弃1个在鸟巢上，退回主菜单再进入游戏，地上的物品便会发生改变，每周目限交换一次。

丢弃物	交换物品
项链	复仇之证
龟裂血红眼眸宝珠	解咒石 x2
太阳公主戒指	女神的祝福 x2
垃圾残渣	楔型石块
咒术之火	红楔型石块
大咒术之火	红楔型石原盘
太阳徽章	白楔型石块
血红苔藓球	光辉楔型石
毒紫花苔藓球	光辉楔型石 x2
毒紫苔藓球	光辉楔型石
屎块	恶魔楔型石
七色石	恶魔楔型石
堕蛋药	龙鳞
烂麻袋	恶魔大锤
人性	牺牲戒指
孪生人性	戒指 宝贵牺牲戒指
太阳虫	老魔女戒指
头盖骨提灯	浓雾戒指
黄衣头冠	宠爱庇佑戒指
深渊之主马努斯的灵魂	追踪者

传火祭祀场

到达祭祀场后背后的井口能获得“人性×3”，与营火前NPC“消极的战士”对话后会得到一些任务指引，击杀这名NPC对奖杯/成就不会造成影响（前提是有这个实力）。顺着楼梯向上走会遇见NPC“佩特鲁斯”，与其对话后可以加入“白教”。往他右侧的楼梯上去会看到一个未启用的电梯，跳进电梯井后转身会看到一个出口，出去后能打开四个宝箱，获得“晨星锤、洛伊德护符、返回骨片、护符“。



● 黑骑士戟快速获得方法



如果玩家出身时选择了“万能钥匙”，此时从“消极的战士”左侧沿楼梯一直向下会看到一个电梯，可直接到达小隆德遗迹。从电梯出来后立马右转进入另一个石塔，使用万能钥匙打开铁门到达“飞龙之谷”，别忘记门打开后左侧还能获得一个“灵魂”。



▲进入前方的塔内乘坐电梯

贴着右侧悬崖前进，只要不捡取地上的物品便不会惊醒腐龙。继续前进还会遇见一些强力小怪雷龙，防御吃下一次攻击绰绰有余，在遇见第二只小怪后立马右转上坡，进入前方的塔内乘坐电梯。旁边能获得一件不错装备“草纹盾”，然后顺着山坡一直朝上走能遇见一只宝石结晶虫，落在旁边的一个平台上还能获得“长弓”和一套防具，之后便可返回传火祭祀场。



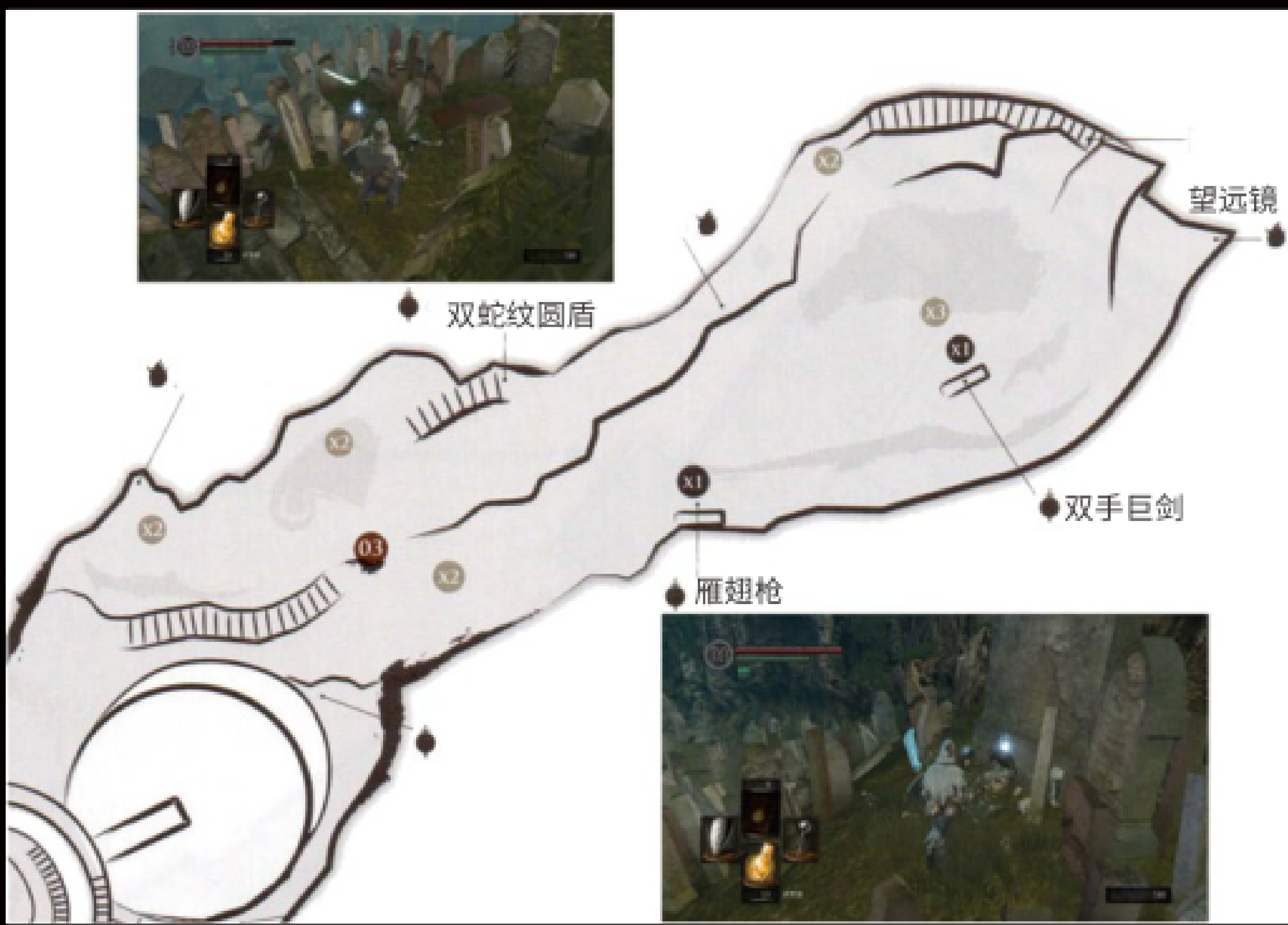


▲右侧获得“长弓”，左侧向上走遇见宝石结晶虫。

离开电梯后会遇见一个营火，点燃后使用两个人性，然后在此处**备份一下存档**，防止接下来的步骤出现失误。离开山洞后立马会有一名黑骑士冲出来，持盾等待他攻击硬直后绕到身后使用背刺，利用背刺将其推下悬崖便可高几率获得他手中的武器“黑骑士戟”，如果失败可读取存档反复尝试。

另外黑骑士

如果不按照上文的方法也有其他武器可以选择。回到传火祭祀场，穿过水池来到墓地后，按照下图指引可以获得“雁翅枪、双手巨剑、双蛇纹圆盾”。



城外不死镇


▲牺牲戒指

回营火整顿后从之前获得人性的井口方向向上走，前往城外不死镇。上坡中途下方的桥洞跳过去可以捡到“牺牲戒指”，在到达病村后这里会出现一名售卖 BOSS 防具的 NPC。

进入水道消灭老鼠，前方的铁门还无法打开，从铁门左侧的楼梯来到城墙上方。先不进入雾门，走左侧的平台下落，沿途会有大量的活尸，一路击杀后会回到城墙起点处，沿途可以获得“垃圾残渣”，回到起点的城墙尽头还能拿到一个“人性”。

进入雾门后走上楼梯会遇见红龙飞过，继续前进会遇见许多活尸士兵，弩箭士兵的左侧可以点燃营火，下方的房间内可以获得装备“木盾”。


▲营火


▲左：活尸商人，右：楼顶

营火之前有两名持盾枪兵的位置，旁边的木箱隐藏着向下的楼梯，小心木架后面偷袭的斧活尸，阳台能遇见活尸商人，需要在此处购买“民宅钥匙、无底木箱”，最好再备上一点弓箭。从右侧的门出去后会遇见四名活尸，爬上楼梯到达房顶可以获得“飞刀 ×10”，从房顶跳进对面的门,然后上楼梯来到外侧可以获得“轻弩”，然后从旁边的缺口落下，回到营火。

从营火出来后往正前方的通道前进，左上方会不停有杂兵投掷火焰壶。一路击杀敌人，顺着楼梯向上，中途没有岔路，房间内可以拿到一些消耗品。使用钥匙打开投掷火焰壶杂兵下方的房间后可以打开一个宝箱，内有“黄金松脂”。此处还会有一个向下的楼梯，会遇见使用大剑的黑骑士，击杀后一定几率会掉落武器“黑骑士剑”，可以碾压一周目绝大部分敌人，但击杀的难度很高，近战出身的新手并不推荐在此耗费时间（如果出身选择咒术师,8 发火球术可以轻松击杀）。遇到了火焰木桶陷阱后进入塔楼，正前方的木门可以用“万能钥匙”打开，下方会遇见哈维尔，目前不要上去招惹他。上楼梯雾门前的木桶内藏有一只宝石结晶虫，进入雾门后会遇见 BOSS 牛头恶魔。



BOSS 牛头恶魔

掉落物：返回骨片、人性。

进入场地后只要不往前移动 BOSS 便不会出现，从右手边的楼梯爬上高台，先解决这里的两名弓箭手。触发 BOSS 后立马跑回刚刚的高台上，同第一名 BOSS 一样，从高处跳劈可以直接扣除它 1/3 的生命值。

虽然场地非常狭窄，但是 BOSS 的攻击仅有一段，并且可以被盾牌挡住。待 BOSS 攻击前拉开距离，攻击后陷入硬直时使用跳劈攻击然后再次拉开距离，反复便可轻松击杀该 BOSS。



城外不死教区



从 BOSS 对面的塔楼往下走会来到飞龙桥，另一侧来到瞭望台前会遇见老朋友太阳骑士，与其对话两次选择“是”后可以获得“白标记蜡石”。

接下来朝飞龙桥前进，往前走一小步后立马回头，红龙会用火焰喷射整个大桥。待红龙停在前方的城楼上后，贴着桥右侧移动，通过楼梯来到大桥内部。侧边朝下的楼梯是回到营火的捷径。朝正前方走来到大桥下方的桥洞，解决两名活尸士兵后能看到红龙的尾巴，使用弓箭攻击红龙尾巴，造成一定伤害后可以断尾并获得武器“飞龙剑”，在前期非常趁手的一把直剑。

回到飞龙桥上，使用弓箭射一次红龙的头部它便会飞到桥上，立马从其胯下钻过，点燃营火红龙便会消失，



现在便可回到飞龙桥上捡取装备“大剑”，之后营火右侧可以签下“太阳誓约”，不过需要 25 点信仰才能建立，每使用“白标记蜡石”帮助其他玩家击败 BOSS 可以减少 5 点信仰要求。



◀左：城外不死教区，右：太阳誓约

拉开营火左侧的机关进入城外不死教区，入口右侧的塔楼上去还会遇见一名黑骑士，一定几率可以掉落“黑骑士特大剑”，因为装备属性需求太高，没有太大获取价值，感兴趣的玩家同样可以 S/L 提前获得该武器。

正路会遇见数名杂兵和一只装甲牙猪，普通攻击会造成弹刀，通过绕后背刺可以造成大量伤害。之后进入装甲牙猪右下方的楼梯，房间内有大量活尸，二层可以获得“未知钥匙”。然后通过扶梯到达三楼进入雾门，雾门后会有左右两条岔路，右边击杀活尸骑士后可以获得装备“骑士盾”。



■右：骑士盾



■左：教堂正门与捷径，右：侧门

从楼梯上来后小心左右包抄的两名敌人，之后会有岔路，正前方的木桥通往教堂的侧门，左侧的楼梯可以开启捷径并且通往教堂的正门，捷径闸门前可以获得“下层钥匙”。

教堂正门左侧可以获得装备“戟”，将教堂内的活尸骑士引到室外各个击杀，雕像前的圣职重骑士只需要持盾绕后攻击便可无伤击杀，但是要小心二层远程敌人偷袭，重骑士的身后可以获得“防火女的灵魂”，在传火祭祀场处交给防火女可以强化原素瓶恢复量。

从教堂侧门离开直走进入对面的废墟，下楼梯后可以点燃营火并遇见铁匠，整备一下后回到教堂。激活教堂的电梯后可以开启回到传火祭祀场的捷径，而升降机右侧的楼梯可以来到教堂二层。

二层会有大量的活尸，在旁边传道者的辅助下进攻欲望很高，小心应对，飞龙剑双持重攻击释放的冲击波在此处效果拔群。从二层另一侧通道来到三层会遇见 NPC“罗特雷克”，可以使用“未知钥匙”打开牢房的铁门。然后从大量活尸的位置到达三楼进入雾门便可触发 BOSS 战，非活尸状态下可以在门口召唤“太阳战士索拉尔”。





▲左：罗特雷克，右：BOSS

BOSS 守钟的石像鬼

掉落物：孪生人形、石像鬼尾斧（断尾）。

BOSS 所有攻击招式都可以防御住，在 NPC 的帮助下更是毫无难度，注意只有第一只石像鬼可以断尾。在第一只石像鬼血量下降 1/2 后，便会出现第二只会喷射火焰的石像鬼，注意拉开距离。



击败 BOSS 后直接跑到钟楼顶上敲钟，接着钟楼底部会出现 NPC“欧兹华德”，他会以较低的价格出售解咒石，之后使用返回骨片回到铁匠上方的营火。

黑森林庭院



一路击杀树人到达发光的纹章之门前，攻击左侧的石墙可以破除隐藏墙壁，开启新的营火。从纹章之门右侧的小道继续前进，雾门前右手边会有一个道具，只是一个“灵魂”，建议不要捡取，防止这里刷新三名敌人。

回到营火后先从正前方的出口到达赛恩古城门口，与洋葱骑士“杰克麦雅”对话，然后从铁匠下方的楼梯到达黑森林庭院，此前玩家还会遇见一只楔之恶魔，击杀后掉落“恶魔楔形石”。

进入雾门后先清理一下场景内的敌人，捡起远处尸体上的“上级骑士套装”后会刷新大量的敌人。接着入口处右手边会有一颗画风不太对的大树，攻击后会出现新的小道。







▲左：游击枪

走到悬崖边后会出现大量的魔鬼鱼，之后进入山洞，顺着坡道一直向上可以获得装备“狼戒指”。接着回到获得“上级骑士套装”的场景，左侧会有一条岔道，进入后可以获得装备“游击枪”，同时注意前方的大树上趴着一只双头蜥蜴，小心别被暗算了。

保持自己非活尸状态，贴着场景左侧进入废墟，在楼梯下面可以召唤NPC“异端魔女比阿特丽斯”，然后上楼梯进入雾门便可触发BOSS战。

BOSS 月光蝶

掉落物：月光蝶的灵魂、人性

除了法师以外基本上没有有效的攻击手段，只要按住防御，输出全部交给NPC的灵魂箭即可，趁月光蝶停在城墙上的时候也可以上前输出几下，当看到魔法蓄力后便要马上拉开距离。如果之前拿到双蛇纹圆盾的话可以在这场战斗中派上用场。击败BOSS后爬上对面的石塔可以获得“监视塔钥匙、圣职余烬、返回骨片”。



夹缝森林

在前往夹缝森林之前还需要做一些准备工作。

从黑森林回到铁匠处，将圣职余烬交给铁匠后花费20000点魂购买“亚尔特留斯的徽章”。之后通过教堂的电梯回到传火祭祀场，电梯中途玩家可以跳到一个平台上，然后按照下图的方式直接翻滚到前方的石柱上，顺着楼梯向上能回到鸟巢，中途可以落到房顶上获得“不死院二层西侧钥匙”，拿着钥匙前往鸟巢等待一会便可回到北方的不死院。

回来后敌人会发生变化，并且千万不要进入最初BOSS战场景中间，否则会强制触发BOSS“离群恶魔”，对于目前的玩家来说难度很高。



▲呈直线翻滚即可



▲不死院二层西侧钥匙

BOSS 离群恶魔

掉落物：人性、返回骨片、楔形石圆盘。

与不死院的恶魔攻击方式没有太多区别，但是体型更大，而且每次攻击都会形成一个球形的冲击波。进入场地后先不要急着补血，跑到BOSS正后方的死角，只要不接近它便不会受到攻击。盾牌没有作用，建议双持长柄武器，在BOSS每释放一次冲击波后都对身后的小尾巴发动一波进攻，惟一需要注意的同样是飞起来后的下砸攻击，拉开距离即可。因为不是目前必须挑战的BOSS，可以等到后期装备成形后再来击杀。





到达不死院的三层（之前从高处跳劈“不死院的恶魔”的位置），利用“不死院二层西侧钥匙”打开右侧的铁门可以获得戒指“生锈铁环”。然后回到给予原素瓶的奥斯卡处，此时他已经变成了活尸，击败后可以获得装备”圆纹盾“。接着往游戏最初的牢房前进，中途会遇见一名黑骑士，击败后可以获得“红楔形石块”，最初牢房的尸体处可以获得道具“诡异人偶”。

回到黑森林庭院，在遇见第二只树人时右转会有一条小路，通往夹缝森林。

夹缝森林山坡处的物品收集可以参考前文“黑骑士戟”相关内容。朝湖泊方向前进会遇见结晶人偶，场景右侧则可以来到监视塔，也就是之前“牛头恶魔”所在的塔楼，使用“监视塔钥匙”打开门后便会遇见之前避开的哈维尔。



▲左：七头蛇；右：哈维尔

哈维尔不会走出监视塔的铁门，所以可以引诱他在门口使出一次重攻击后双持跳劈造成一次伤害，击杀后可以获得“哈维尔戒指”，这样黑骑士武器和上级骑士套装都可以轻松装备了。

七头蛇的水波攻击同时可以伤害到场景中的结晶人偶，并且注意水波落地后会扩散，要及时调整盾牌的朝向。靠近七头蛇后它便会使用蛇头近距离攻击，可以趁此时机对其造成伤害，击败后可以获得“幽暗宝冠戒指、龙鳞”，旁边的尸体还能获得“骑士套装”。





贴着湖水左侧的瀑布前进会看到一架超长的扶梯，继续贴着左侧移动会遇见金色结晶人偶，记得带上“生锈铁环”后再与其交战。击败后会出现 NPC“乌拉席露的幽暗”，对话后选“是”便会消失，之后可以在七头蛇前的岸边进行召唤。召唤之后退到主菜单刷新场景后，之前金色结晶人偶的位置可以获得“古典套装”。

城外不死镇下层



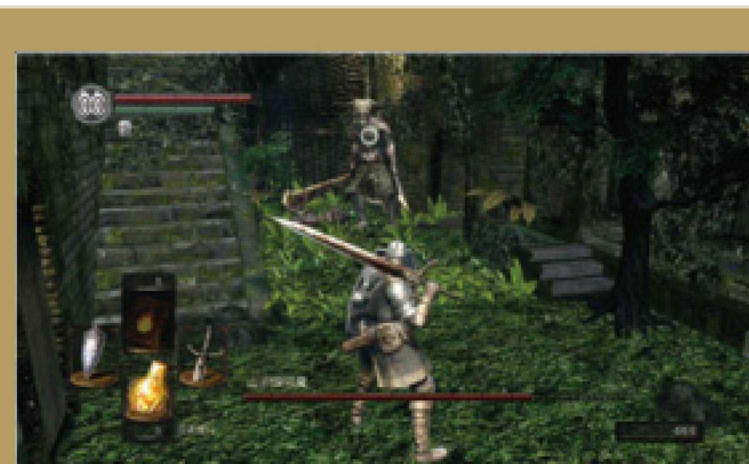
▲左：城外不死镇下层；右：城外不死镇

通过监视塔，穿过牛头恶魔的城墙来到飞龙桥，利用下层钥匙打开飞龙桥另一侧的木门，爬下扶梯，往左边下楼梯可以来到城外不死镇下层，右边上楼梯则是回到城外不死镇的捷径（需要民宅钥匙）。

下楼梯后会看到堵住的方形水井，右侧会遇见许多火把活尸，尽头能获得一个孪生人性，中途一扇门可以对话，打开门后可解救 NPC“古利古斯”（需要民宅钥匙），打碎木桶可以获得装备“魔法师杖”和“魔法师套装”。

接着从水井左侧一直往坡下走，中途民宅内会蹦出许多活尸盗贼，其中一个房间内可以获得装备“破甲细剑”。在石块路面变成草地后，右侧的房间内还能获得“黑皮套装”。尽头的雾门是 BOSS 房间。

BOSS 山羊头恶魔



掉落物：底层钥匙、人性、返回骨片。

场景内两只野狗要比 BOSS 更具威胁，建议选择飞龙剑这种出手较快的武器，尽快解决两只野狗。BOSS 本身并不厉害，需要注意双刀下劈的招式无法防御，血量不足时应保持防御状态退到场景的楼梯上进行补血。

NPC剧情准备工作



胜利后从门口右侧的楼梯往下走。下来后进入塔楼，上方会有一名活尸弓箭手，中间的水道内可以遇见第二名活尸商人，而水道另一头是回到传火祭祀场的捷径，现在可以与之前解救过的 NPC 挨个对话触发剧情。罗特雷克会给予玩家一枚太阳徽章，法师古利古斯则要 10 点智力以上才能购买道具。



回到城外不死镇下层塔楼下方，使用“底层钥匙”打开木门可以进入底层。下层会遇见大量活尸和一名屠夫，再下一层会遇见野狗，这一层的宝箱打开可以获得“大块余烬”。

接着回到上层，从场景周围任意的拱门落下会来到场景的外围，一侧打开木门进入下水道，另一侧会遇见一名屠夫，屠夫背后的房间内有许多大圆桶，利用翻滚破坏木桶后可以解救 NPC“劳伦蒂斯”。



▲左：下水道；右：劳伦蒂斯



使用返回骨片回到传火祭祀场，与“劳伦蒂斯”对话后可以获得装备“咒术之火”，另外因为击杀了山羊头恶魔，此时佩特鲁斯（白教）所在的位置会出现另外三名 NPC，与全部人对话至对话重复后便从右侧的电梯离开，前往黑森林庭院。

使用亚尔特留斯的徽章打开黑森林庭院纹章之门，这里会有四名敌对 NPC 攻击玩家，只需要站在路口楼梯下方悬崖边上，等待他们跳崖自尽便可，此处也是前期快速刷魂的场所，建议提升到 35 级以上，并且准备足够将咒术之火升至 +10 的魂量（53500 魂），用来触发之后的剧情。这里还会有两个透明人 NPC，击杀其中用弓箭的 NPC 可以获得“法里斯的黑弓、法里斯的帽子”。之后前往敌对 NPC 背后的废墟内与白猫交谈签订誓约，场景外的敌对 NPC 都会变成友好状态，并且废墟门口会遇见新的 NPC“东国芝”，千万注意不要切换契约回到此处，否则东国芝会进入敌对状态，如死亡会造成支线剧情无法推进。





▲石套装

进入白猫所在的废墟，从白猫右侧的塔楼来到黑森林的另一侧，废墟侧边打开宝箱可以获得“石套装”。

这个区域正中间两个蘑菇人守护的水洼中，打开宝箱可以收集到“魔力余烬”，击杀蘑菇人太困难的话可引诱开后再开启宝箱。之后直接穿过雾门触发 BOSS 战。

BOSS 灰色的巨狼希夫

掉落物：亚尔特留斯的契约、大狼希夫的灵魂、人性、返回骨片。

希夫对于目前水平的玩家而言非常强大，可以等到达小隆德遗迹前再来挑战，如果完成了 DLC 内容后再来还会触发一段新的过场演出。希夫在整体都偏缓慢的《黑暗之魂》中可以说是最迅捷的大型 BOSS，口中的大剑如果没有一面足够强的盾牌，很难依靠防御抵挡。输出机会在于避开或防御住普通攻击第一下后立马跑到胯下，它之后的第二下和第三下攻击都会打空。有威胁的招式是二连回旋斩，最好拉远距离躲避。胜利后场景中间还能获得戒指“黄蜂戒指”。



底层

从传火祭祀场前往城外不死镇下层塔楼下方的底层，从之前营救劳伦蒂斯的位置，选另一个方向进入下水道。下水道内要小心天花板上的史莱姆，第一个可以获得道具的尸体正上方便有一只。拐角后天花板上会有大量史莱姆，正前方的门如果没有“万能钥匙”暂时还无法打开，对面是该场景的营火。

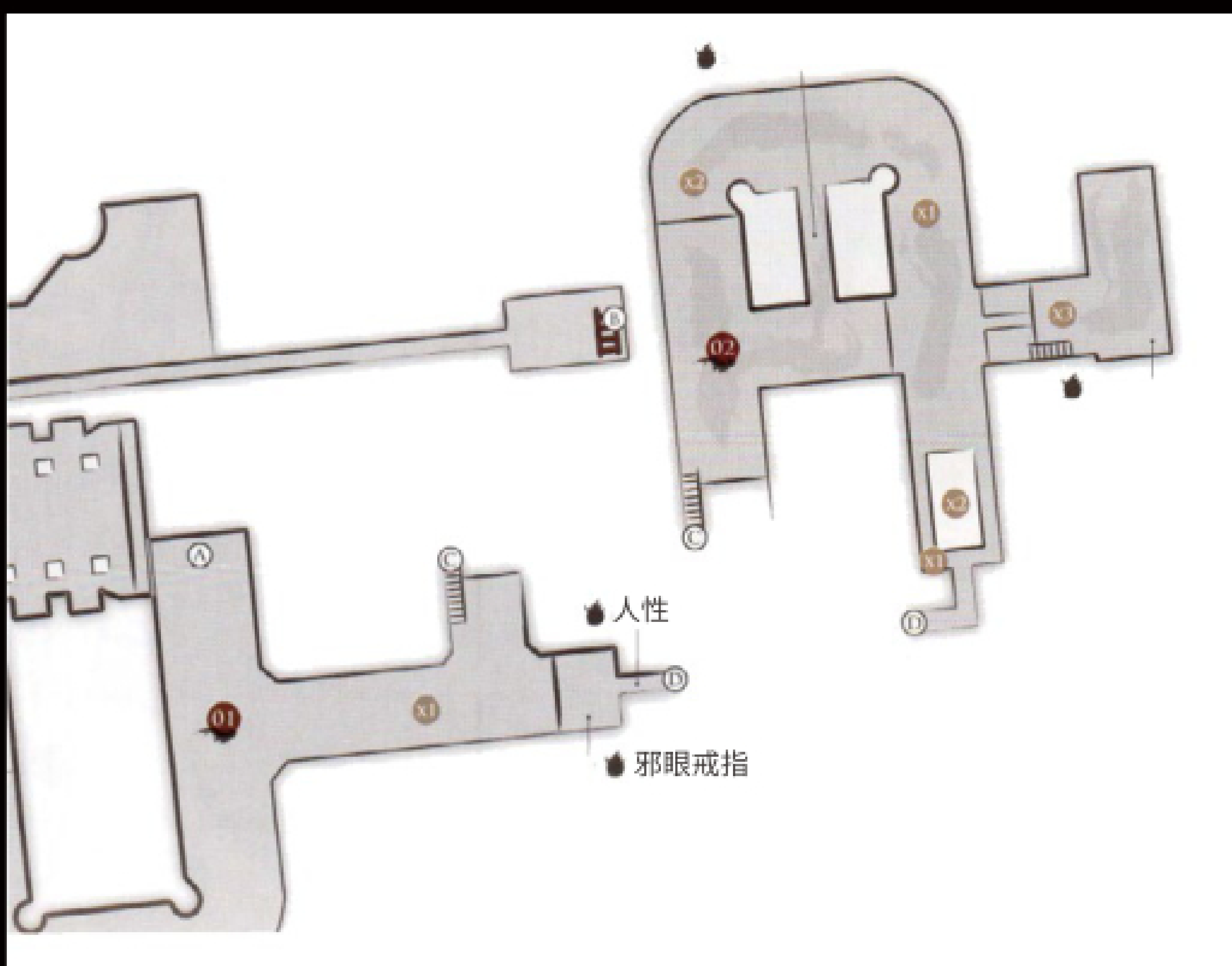




从营火门的左侧下楼梯到达另一条下水道，许多老鼠的角落可以获得装备“巨斧”。随后左拐，进入楼梯下方的通道后会看到一只巨鼠，搁着栅栏可以获得“污水室钥匙”，利用这把钥匙也可以打开之前通往营火的木门。

接着从左侧楼梯下方的通道穿过白色雾门，击杀一批老鼠后进入污水道，注意此处有两个缺口，不小心掉下去的话会遇见大量的咒蛙，建议直接使用返回骨片离开。找到正确的道路后会到达巨鼠所在的区域。上层的蜘蛛纹盾需要从营火处到达营救劳伦蒂斯房间门口，从墙壁的缺口处往下落便能到达。

在巨鼠所在的场景顺着水流划到下层，这里便是咒蛙所在的区域。左拐能看到栅栏背后的尸体有一个物品可以获得，从栅栏左侧的楼梯上去，看到长方形的缺口后跳下去便能到达尸体旁并获得戒指“邪眼戒指”。



在非游魂状态下，获得邪眼戒指的场景会遇见暗灵“刺针骑士寇克”入侵。继续前进会来到病村的大门前，门前还能遇见商人“杰纳的德纳儿”。

从商人右侧的通道上楼梯便能来到 BOSS 战场地上方，顺着楼梯到达雾门前，此处可以召唤两名 NPC 帮助玩家战斗，同一层右侧尽头还能获得装备“重弩”。



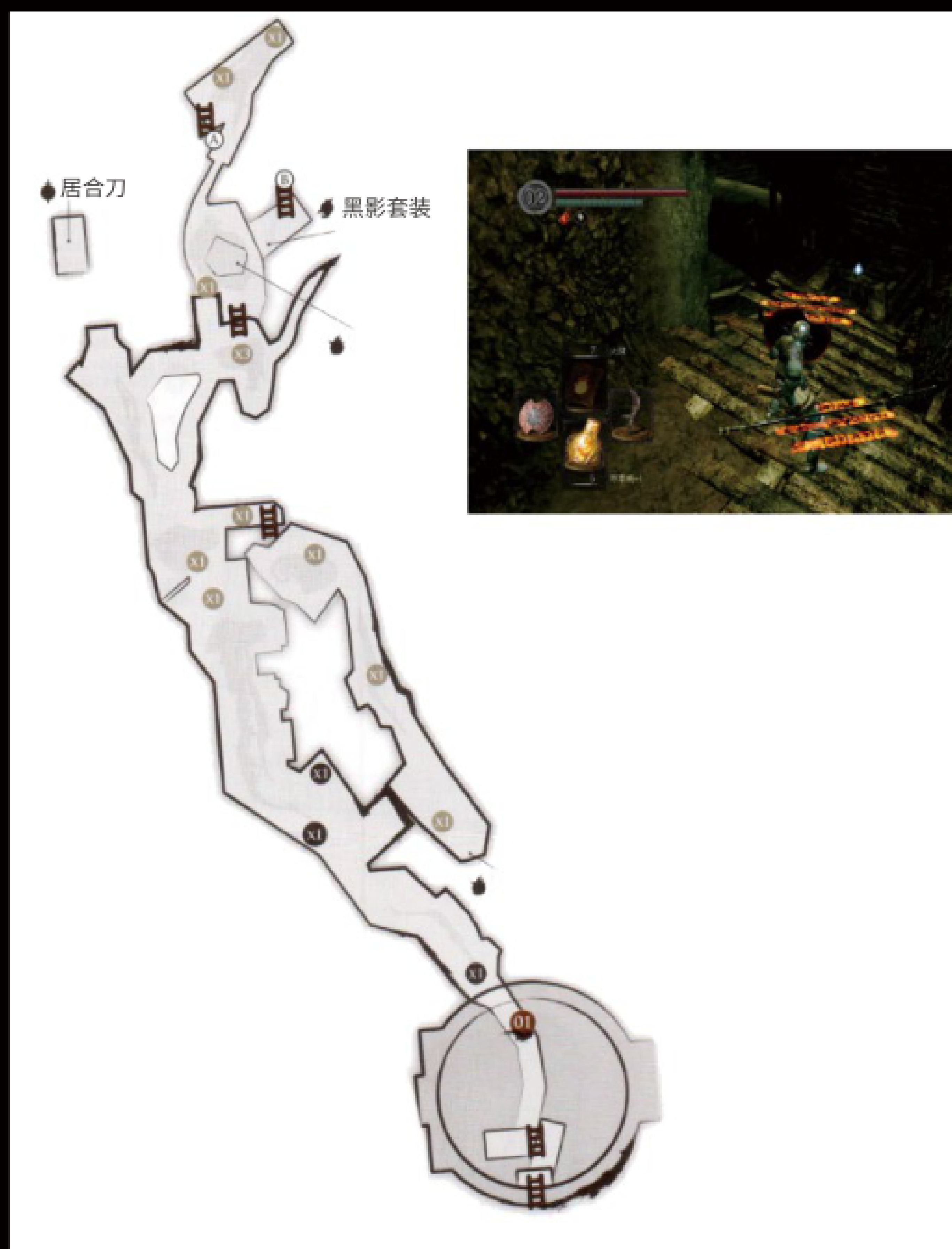
BOSS 贪食魔龙

掉落物：病村钥匙、孪生人性、返回骨片、龙王大斧（断尾）

由于有两名 NPC 帮忙吸引火力，因此断尾相当容易，但 BOSS 的伤害与生命值都非常恐怖，尽量以顺时针方向围绕 BOSS 进攻。招式的前摇都很明显，只要注意不贪刀基本没啥难度，惟一有威胁的就是酸液攻击，能使玩家的装备耐久度大幅度下降，务必拉开安全距离。此外场地内还能收集到“硬皮套装”。



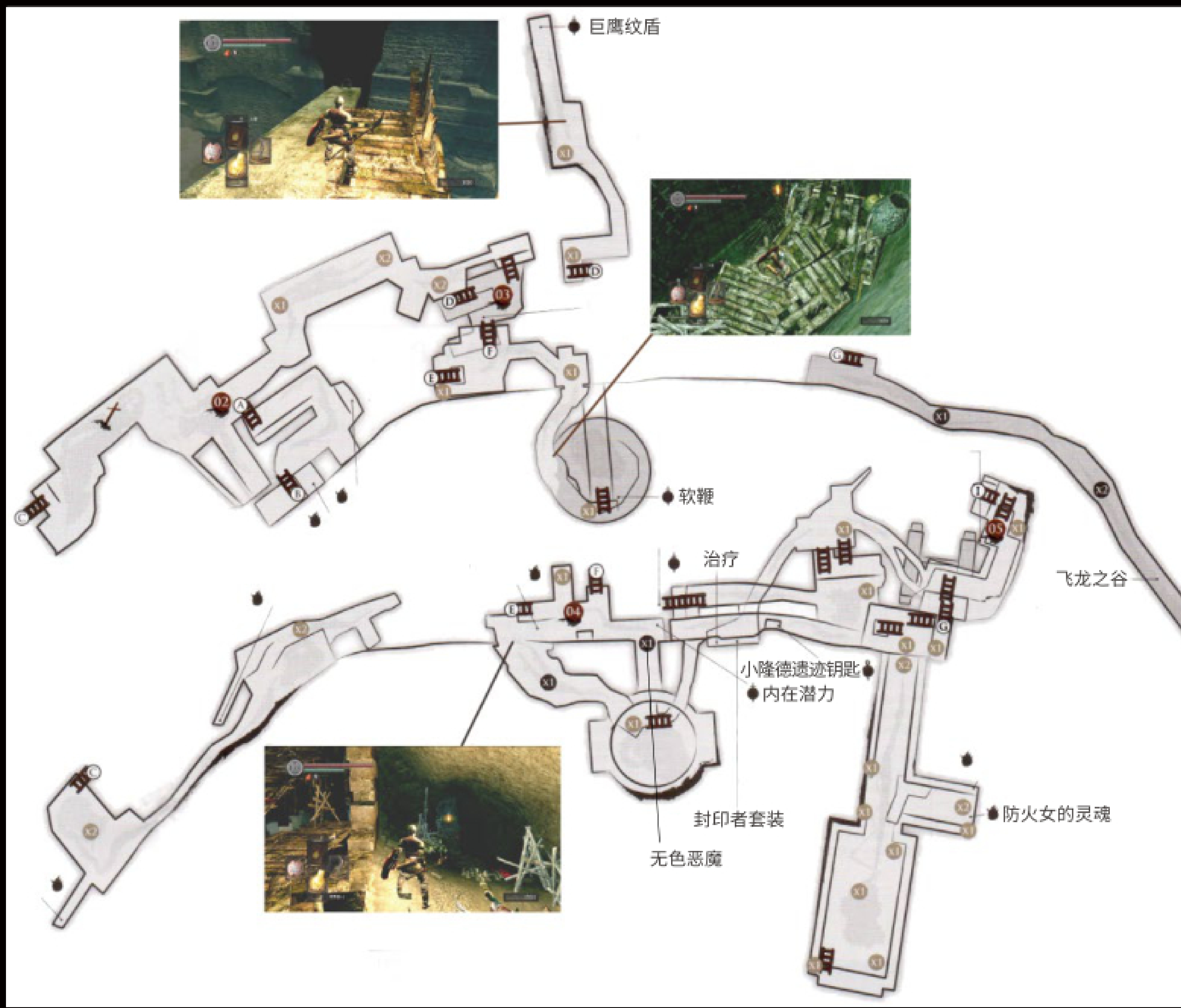
病村



病村有两个方法可以到达，如果玩家有万能钥匙的话可直接到达小隆德遗迹，从飞龙之谷到达病村。本文攻略路线仍以正常路线前进。

打开商人旁边的大门进入病村，病村第一层没有什么可以收集的物品，但是杂兵非常凶猛，快捷道具栏务必装备上解毒用的毒紫苔藓球。

当地面木板由墨绿色转换为褐黄色后，左侧远处能看到一个尸体，跳过去可以获得装备“居合刀”。



从居合刀的平台落下可以点燃一个营火，顺着营火一直朝前方移动，走到尽头通过 D 扶梯向下可以到达一根石梁上，调查尸体可获得装备“巨鹰纹盾”。接着落到下层平台，再利用 E 扶梯回到中层平台，这样便能到达一个巨大的圆形深井中，爬下扶梯后可以来到无色恶魔的背后，将其击杀后可以获得前方的咒术“内在潜力”并到达下层。

从下层 E 扶梯的位置进入深井，使用扶梯向下移动来到雾门前。暂时不进入雾门，观察雾门正下方能看到一个物品，跳下去捡取后可以获得装备“软鞭”。继续往下落一个平台，从墙壁上的出口可以到达底层。

底层玩家会遇到喷火的混沌患者，击杀两只混沌患者后会遇见一名吹箭蓑衣虫活尸，击杀后敌人旁边的尸体处可以获得“流浪套装”和装备“弯刃大刀”。接着继续朝下移动直至到达沼泽，记得装备上生锈铁环方便移动。跳入沼泽后立马贴着墙壁右拐，在一个拱门内可以点燃营火。



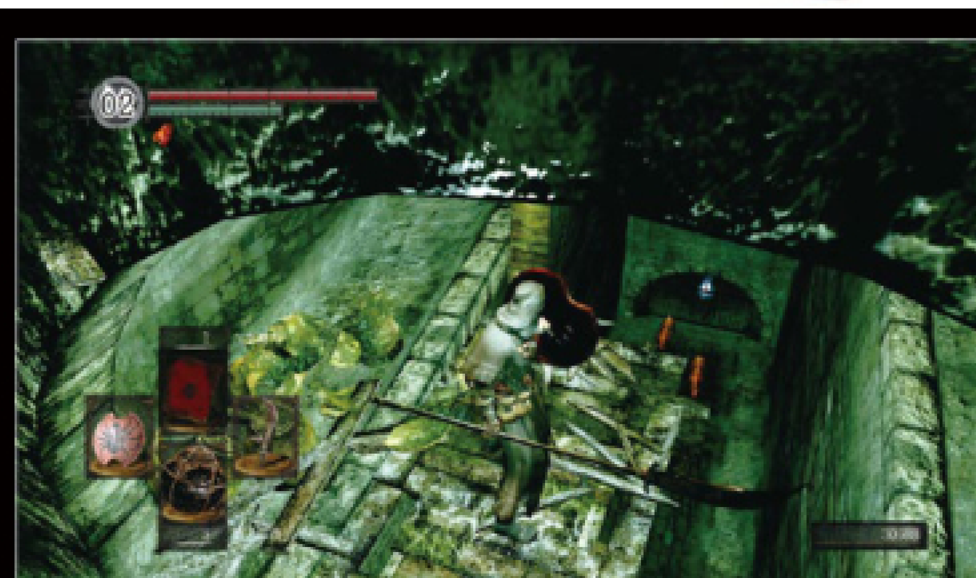
顺着营火的通道往里走可以看到一个宝箱，内有龙鳞。接着使用人性脱离游魂状态并注火提升原素瓶的数量，然后进入沼泽笔直朝前移动可以获得“破布套装”和法术“毒雾”。接着朝右移动便会触发暗灵“吃人的米鲁德雷特”，击败后可获得“人性、切肉菜刀”。



▲左：“破布套装”和“毒雾”；右：吃人的米鲁德雷特

回到营火补给后再次来到沼泽，紧贴着右侧移动会看到一个升降机，升降机下方会再次遇见 NPC“东国芝”，他出售的武器许多都与奖杯 / 成就相关。乘坐升降机，使用 I 扶梯上到下层（可再次参考前文的地图）。下层走过一段树枝后可以看到一个物品和一个宝箱，可获得“红色套装”、装备“封印锡杖”、法术“治疗”。





回到 I 扶梯的位置，接着使用 G 扶梯继续向上进入南边的通道内，下方通过栅栏可以直接获取“防火女的灵魂”，不过要小心红色的猎狗。

使用返回骨片回到营火处，沼泽中还有许多道具值得获取，从营火进入沼泽后只需要贴着左侧的墙壁前进便能全部获得。按照顺序依次可获得“灵魂、绿楔形石大碎片（水蛭旁）、献祭刀、楔形石大碎片”。

回到营火整顿后再次进入沼泽，这次往右边前进，如果此时玩家拥有咒术之火 +10 的话，便能在其中一根柱子下面遇见 NPC“克拉娜”，与其对话后便可拜师。克拉娜面朝的方向会有两名驼石巨人，它们身边可以捡到装备“巨型棍棒”，而另一边有三名驼石巨人，建议直接跑酷穿过它们进入后方的洞窟内。

进入克菈格的住处，沿途的背蛋人是 NPC，千万别错手击杀了，此时如非游魂状态可以在 BOSS 雾门前召唤 NPC。



BOSS 混沌魔女克菈格

掉落物：克菈格的灵魂、孪生人性

BOSS 大部分招式只能攻击正前方 150 度范围，并且体型巨大，因此攻击的机会很多。推荐选择火抗性最高的盾牌和防具，从侧方和后方进攻即可。当克菈格身体下压蓄力时会释放出威力巨大的冲击波攻击，应当立马拉开距离，不过伤害不足以秒杀玩家。



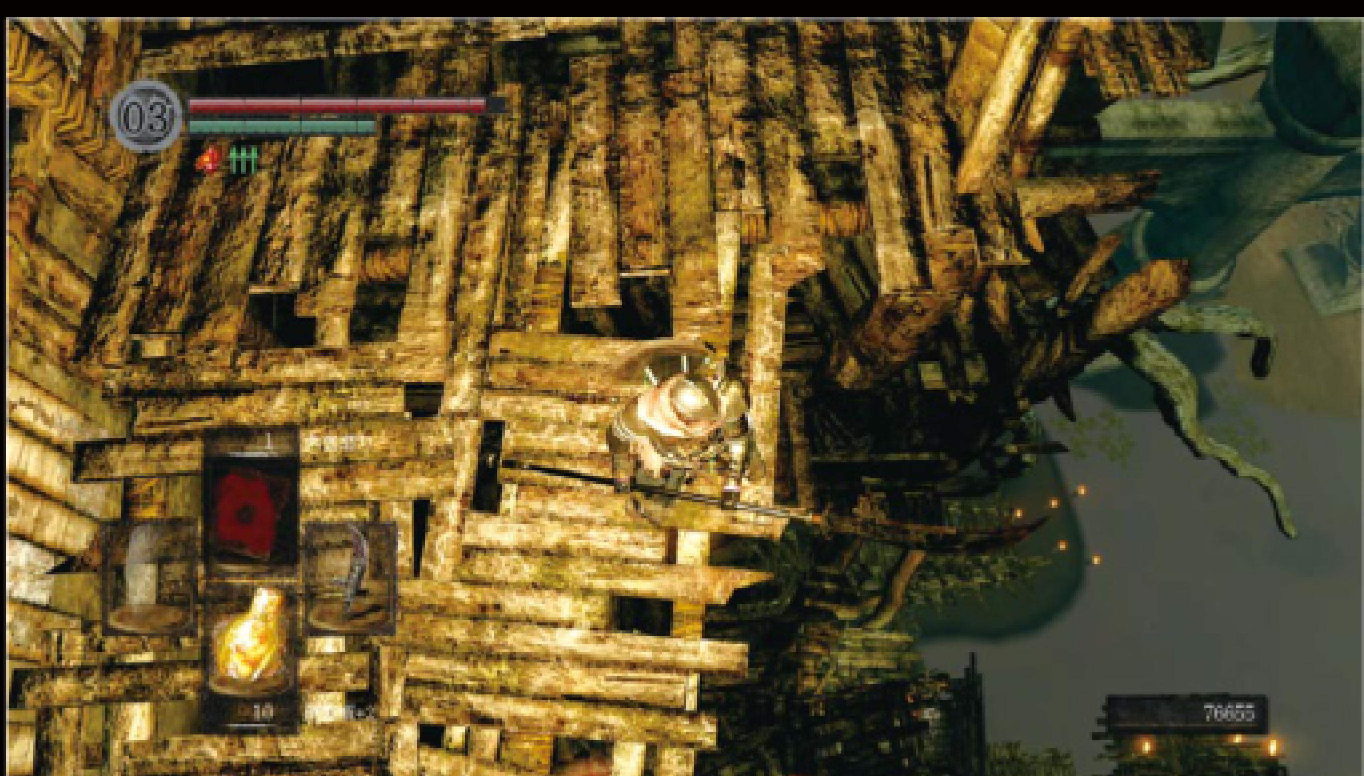


进入恶魔遗迹，这里会有两只带攻击性的背蛋人，被其攻击后玩家会陷入一种特殊的负面状态，但是需要等待 3 分钟左右才会生效，期间玩家会不停地挠头，生效后玩家也会变成背蛋人的样子（获得魂量减半）。保持此状态与之前拦路的背蛋人对话可以获得“堕蛋药”，商店内还会增加两种咒术商品。

击败 BOSS 后进入身后的房间，拉动机关后激活第二口钟，打开赛恩古城的大门。接着从旁边的楼梯来到下层，攻击右边的墙壁可以开启一个隐藏通道，与背蛋人对话后选择“是”便会走开，与白蜘蛛签订契约后可以获得咒术“混沌大火球”。



接着走另一边的坡道



回到病村，利用升降机来到上方，然后选择最近的扶梯一直向上爬即可。爬到顶层后右手边会有一个宝箱，内有小隆德遗迹钥匙，然后走左侧离开病村。如果玩家有从飞龙之谷来过病村，那么这条路会非常熟悉。

赛恩古城



回到传火祭祀场后会发现防火女已经被杀害了，调查尸体可以获得“肮脏套装、漆黑眼眸宝珠”，接着与消极的战士对话。此时前往水池，世界大蛇芙拉姆特便会出现在此处。接着与白教的佩特鲁斯对话得知圣女的消息。之后便可通过佩特鲁斯旁边的电梯前往铁匠处的营火，朝赛恩古城前进。

进入赛恩古城，穿过两座有巨斧机关的桥后会看到一个宝箱，小心宝箱背后会触发弓箭陷阱，打开宝箱后可以获得“楔形石大碎片”。走进右边的门，直接从对面的门来到室外，待铁球滚过后往坡上跑，站在雾门旁边躲避。

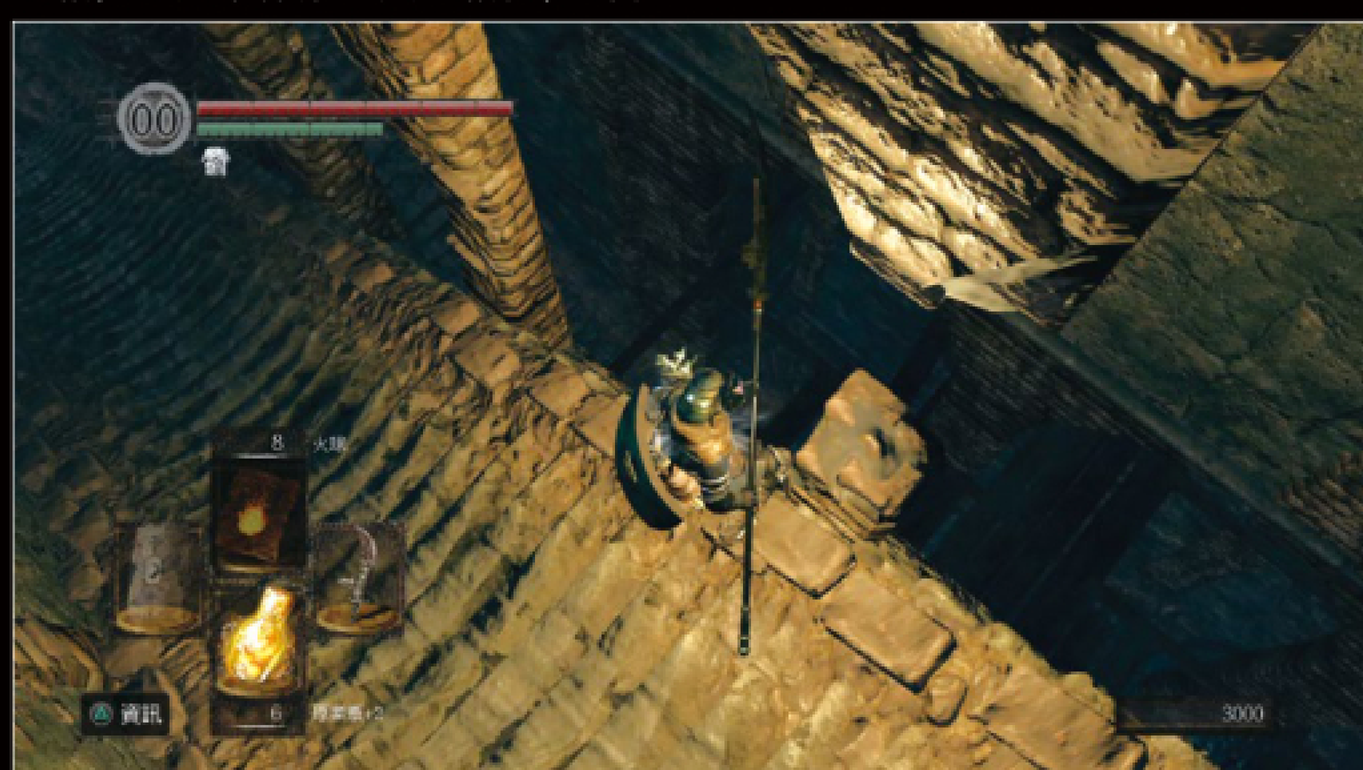




接着等铁球再次滚走后继续上坡，解决掉门口的蛇人后进入房间，打开宝箱可以获得戒指“钢铁庇佑戒指”。出来后贴着最左侧往下看，能发现一个道具和洋葱骑士，跳下去后捡起道具获得装备“钩剑”并与洋葱骑士对话。

接着进入雾门，会发现室内也有滚石机关，待石球滚过后立马朝下奔跑，尽头左拐进入房间后会遇见一个宝箱，这是本作第一只宝箱怪，击杀后可以获得装备“雷电枪”。

利用房间内自动运行的电梯来到石球的控制房，待石球滚落后跟随一同下楼梯，注意右侧会有一根断掉的石柱，从此处往下翻滚会来到一个木制平台。





无视一侧碎掉的墙壁，进入另外一边的房间，捡起地上的道具可以获得“魔法师套装”和法术“静音”。然后打开铁门上坡又可以回到铁球的控制间，控制铁球滚动的方向朝向上坡的入口。让铁球撞碎下方的墙壁后将铁球旋转至其他方向，下坡穿过裂掉的墙壁，与右侧牢笼中的罗根对话并将其解救（万能钥匙，正常开启的牢笼钥匙请见后文）。

再次回到控制间，使铁球朝室内楼梯滚动，然后再次随着铁球往下走，此时之前的深坑会被石球堵住，走过石球后捡起窗台的物品获得戒指“贪婪金蛇戒指“。

回到之前拿“魔法师套装”跳过的木质平台（室内楼梯最高处断掉的石柱往下落），这次从碎掉的墙壁出去，角落内可以获得戒指“沉眠龙徽戒指”。

场景内有两个深坑，其中一个底部有一只楔之恶魔，小心贴着墙檐不断下落，待站在最低处的墙檐位置，此时可以锁定到这只楔之恶魔，然后用弓箭可以轻松屈死。跳下来后可以获得“恶魔楔形石”和装备“镰刀”。如果弓箭不足需要近距离作战的话，记得提前将生锈指环装备上。



前方还有三只楔之恶魔，第一只可以利用场景中的石柱卡住，同时要小心上方三名蛇人的雷枪攻击，另外两只在同一场景，血量伤害都有明显提升，感觉困难可以直接跳过。

回到石球的控制间，注意这个房间除了 4 个铁球的出口以外还有一扇小门，进入后先是弓箭陷阱，接着是高难度版的巨斧机关。通过后左拐走到尽头能拿到“楔形石大碎片”，然后走上楼梯后又是巨斧机关桥，最好先消灭左边会投射雷枪的蛇人再通过。


■左：楔形石大碎片；左上：正路；右：洞口


■获得里卡尔刺剑等物品塔楼的方向

通过后注意地面上两个踩踏机关，碰到会从身后射出弓箭。穿过雾门后先走左侧的楼梯上来，在看到第一个道具时注意右侧墙壁有个缺口，跳下去可以解开赛恩古城的第一个营火。

回到之前雾门的位置，这次走右边下楼梯，击杀两名敌人后开启宝箱可以获得戒指“火方石戒指”。接着回到之前跳营火的位置继续前进，在下方先用弓箭将楼顶投掷火焰壶的巨人击杀，这会为接下来行动提供不少便利（毒箭效果拔群）。上楼梯前先走右边，会遇见一名圣职重骑士，消灭后从旁边的楼梯下去来到对面的塔楼，途中一名敌人会掉落“里卡尔刺剑”，塔楼顶端打开宝箱还能获得“女神的祝福”和“宝贵牺牲戒指“。

回到跳营火的位置，上楼梯后来到一段没有围栏的石桥上。石桥左边的缺口跳过去可以遇见 NPC“消沉的商人”，商人下面的楼梯走到底可以获得“牢笼钥匙”，石桥缺口落下可以获得装备“狙击弩”；石桥右边则是前往 BOSS 的方向。

BOSS 雾门对面的楼梯上去是之前投掷火焰壶的巨人，击杀后可以获得“楔形石块”，雾门右边的门出去到达对面的塔楼召唤 NPC“黑铁的塔尔卡斯”。


■左：NPC与钥匙；右：BOSS

BOSS 钢铁巨偶

掉落物：钢铁巨偶的核心、人性

大部分招式都可以用盾牌格挡，所以威胁不大，主要小心他右手抓人的投技，看到后立马躲开。集中攻击一只脚的话会使其陷入长时间的瘫痪状态。胜利后调查场景中间的金环会被传送到亚诺尔隆德。



亚诺尔隆德



■左：营火；前：宝箱怪等；右：王城

下楼梯后会进入一个房间，里面两名巨人卫兵用弓箭远距离挨个引诱过来解决，他们身后的宝箱中可以获得“恶魔楔形石”，怕翻车也可以之后点燃营火再来。从出口来到室外，左侧的房间便可以点燃营火，营火旁边的 NPC 除了强化原素瓶外没有其他用处。从营火出来后左拐进入房间又有两名巨人卫兵，左侧的宝箱可以获得“光辉楔形石”，右边为宝箱怪，击杀后获得装备“结晶戟”。

朝营火正前方移动乘坐电梯，下来后会遇见一只石像鬼，断尾同样能获得装备“石像鬼尾斧”。击杀后前方的道路还无法通过，注意观察台阶左右侧都有缺口。面朝台阶，台阶左侧落下可以打开宝箱获得“恶魔楔形石”，右侧缺口落下利用屋顶的装饰可以到达侧边的绘画礼堂上层。

此处会出现新的杂兵绘画使者，然后爬上扶梯到达屋顶的横梁上，在横梁上按住防御移动会安全很多。到达中间时会看到一根铁链，攻击将其砍断使吊灯落下，然后继续移动，利用右侧的扶梯下去到达对岸，接着落到阳光公主雕像的位置，到达礼堂二层。二层上楼梯到达三层打开宝箱可以获得“女神的祝福”，然后穿过雾门离开礼堂。

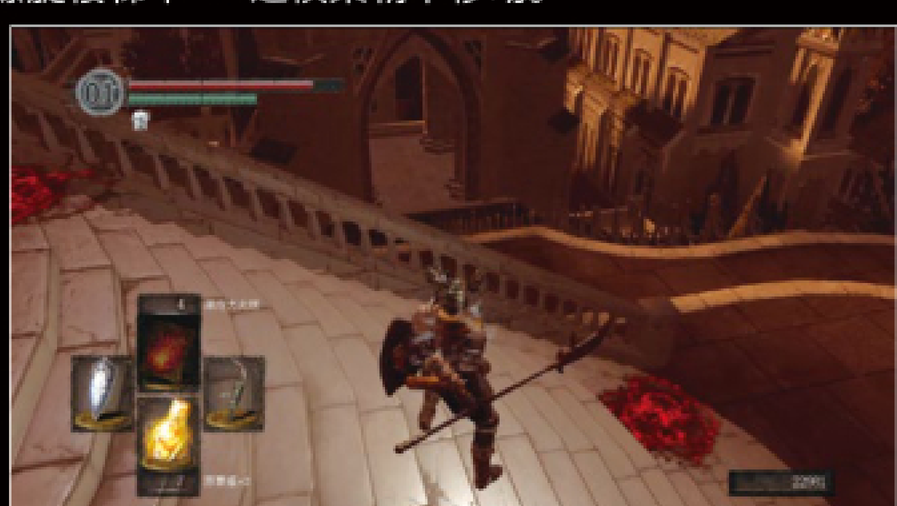


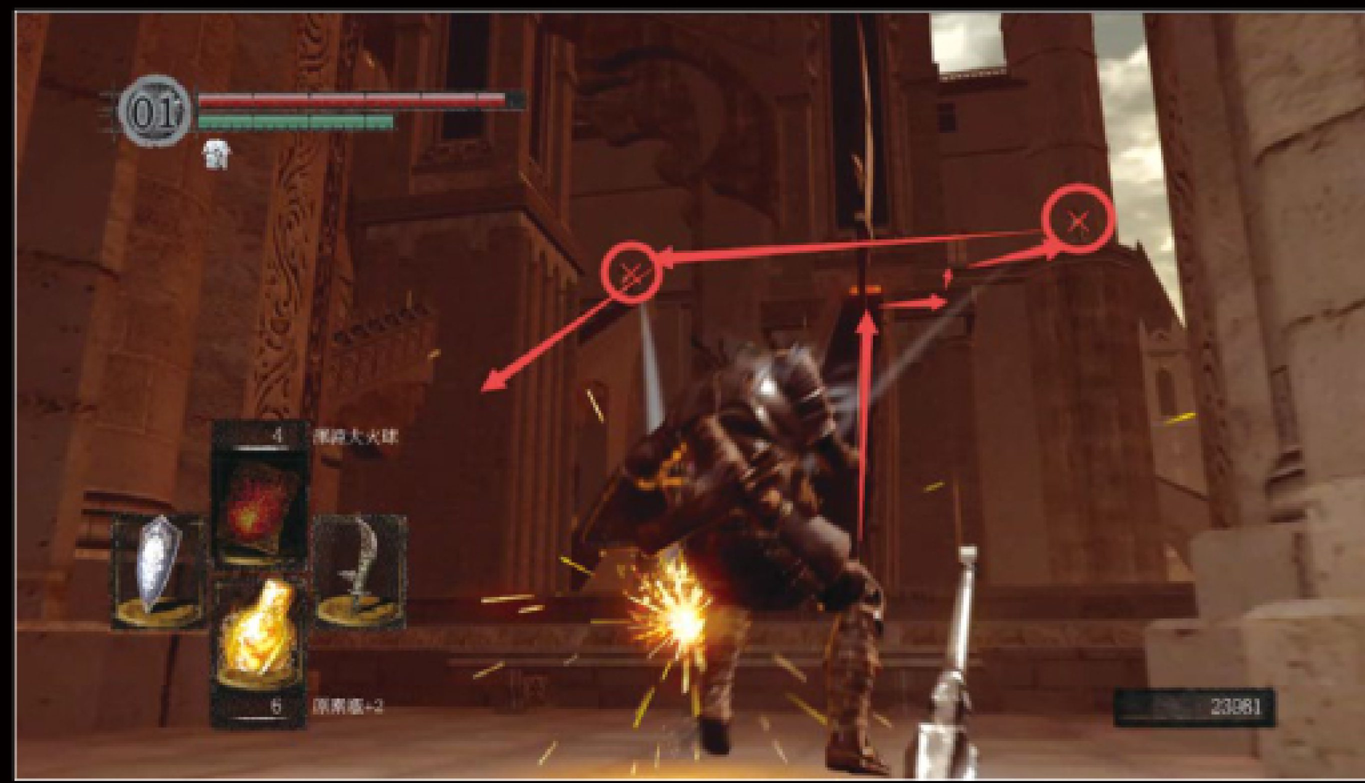
▼到达礼堂二层



从雾门出来后调查中间的机关，剧情过后升降机前后分别通往来时的路与王城宫殿，而升降机螺旋楼梯下去则通往之前的绘画礼堂下层。此时又会出现一只石像鬼，击杀后获得装备“石像鬼戟、石像鬼盾、石头鬼头盔“(击杀四只石像鬼必定凑齐三件装备)。

王城宫殿前有两名巨人卫兵和三只蝙蝠恶魔，用弓箭引诱单独击杀，然后从蝙蝠恶魔的位置通过横梁朝下移动。







下来后再击杀两名蝙蝠恶魔，玩家便能遇到王城大名鼎鼎的“王城双弓”。先从第一个坡道一口气跑到第一根柱子处，然后沿着柱子右侧先到达右边的银骑士弓箭手处将其击杀，然后再击杀左侧的银骑士，这里还能捡取到一个“灵魂”。

顺着房檐穿过雾门进入宫殿，左侧的门打开是营火，营火旁还坐着索拉尔并与其对话，右侧的门打开击杀银骑士后打开宝箱可以获得“太阳徽章 ×3”。螺旋楼梯的另一侧还有一名银骑士，击杀后进入银骑士左侧的门内，攻击壁炉可以开启一个隐藏房间，里面有大量的宝箱，注意其中一个没有铁锁的宝箱是宝箱怪。打开所有宝箱可以获得“邪教棍棒、大龙牙、哈维尔大盾、哈维尔套装”。

通过回旋楼梯上到二层后能看到两个宝箱怪，全部击杀后可以获得“金币、银币 ×5”。二层外面还能遇见一名银骑士弓箭手，左手边的房间进去可以到达该区域的屋顶。从屋顶左侧有银骑士把守的螺旋楼梯下去能遇见 NPC 洋葱骑士，进入洋葱骑士旁边的房间会有三名银骑士，可以用弓箭引诱挨个击破，击败后与洋葱骑士对话可以获得戒指“微小生命戒指”。房间内的宝箱可以获得“恶魔楔形石 ×2”。再打开另一扇房门后是回到二层的捷径。



▲左：洋葱骑士；右：下层

回到屋顶从另一个出口来到下层，左手边的房间内有一只楔之恶魔，击杀后获得“恶魔楔形石 ×2”，右手边的房间下去打开两个宝箱能获得“银骑士套装”。打开房间门后可以打通回到营火的捷径。



▲左：楔之恶魔；前：王城大厅；右：捷径

直走上楼梯来到王城大厅，此时漆黑的眼眸会开始震动，打开背包使用道具后会入侵NPC的世界。只需击杀罗特雷克便可完成任务，可以获得道具“复仇之证、防火女的灵魂、宠爱庇佑戒指（佩戴后取下会消失）、人性”，该“防火女的灵魂”比较特殊，一周目流程中不要用来强化原素瓶。

回到原本的世界后下楼梯击杀两名圣职巨人卫兵，不要进入雾门触发BOSS战，先去打开王城大厅的大门。然后回到楼梯朝上走能看到一扇破掉的窗户，跳到下方尸体上捡起道具可以获得装备“猎龙大弓”。再往下跳击杀两只蝙蝠恶魔后可以遇见巨人铁匠，巨人铁匠身后打开宝箱可以获得戒指“老鹰戒指”。另一边的铁门打开可以回到王城大厅的大门口。

回到大厅，左侧楼梯有银骑士弓箭手的位置非游魂状态下可以召唤NPC太阳战士，然后进入雾门开始BOSS战。



▲左：BOSS；前：王城大厅大门；右：猎龙大弓



▲猎龙大弓

BOSS 翁斯坦&斯摩

后击杀翁斯坦掉落物：翁斯坦的灵魂、人性、狮子戒指

后击杀斯摩掉落物：斯摩的灵魂、人性。

除了太阳战士外，许多玩家也会在门口留下自己的召唤记号。第一阶段两名BOSS威胁都不大，二阶段每一次攻击后都会有很长的硬直时间。



从BOSS房两侧的电梯来到上层点燃营火，到达阳光公主的房间与其对话获得王器，再次对话可加入誓约并获得戒指“太阳公主戒指”。

大树洞

▶大树洞入口



开启了传送功能后先回一趟传火祭祀场，与洋葱骑士对话后选择“是”获得奇迹“原力併射”。接着调查防火女的尸体，交出防火女的灵魂便可将其复活。切记此时不要在持有王器的状态下靠近世界大蛇。

前往城墙下水道与活尸商人购买3个毒紫苔藓球和足够的返回骨片，然后传送至“混沌的女儿”。跑到沼泽，在大树洞门口会遇见洋葱骑士，交付3个毒紫苔藓球可以获得装备“突刺盾”。

进入大树洞后可以捡到装备“木板盾”，攻击左侧的墙壁会开启隐藏通道，打开宝箱可以获得“孪生人性”，再次攻击宝箱后面的墙壁还会有隐藏通道，点燃大树洞的营火。



大树洞内都是一些强化装备用的石块和掉落石块的结晶虫，后期都可以通过购买或者杀敌稳定获得，这里仅说明一下“绿花戒指”的获得方法。从营火的树干往下走，第一个拐弯的位置朝树洞中心下方看去，能看到树洞中间有一个道具，下图处直接翻滚落下便可获得戒指“绿花戒指“。之后看准平台不停往下落，击败了蘑菇人后穿过雾门便可来到灰烬湖。

灰烬湖

到达灰烬湖后回头往右走可以点燃营火，前进会再次遇见七头蛇，击杀后获得“龙鳞×2”，七头蛇旁边的半截树洞内还能捡到一个“龙鳞”。

沿途会有许多五足维瓦尔（蛙精），击杀后一定几率可以获得比较珍惜的“光辉楔形石”和“解咒石”。注意到达下一个树干前，左侧悬崖下有一个“龙鳞”。进入树干击杀两只咒蛙和一名蘑菇人后来到树干外侧的道路上，再次遇见咒蛙的位置观察下方能看到一个树洞，跳进去可以获得法术“强化法术防护”。

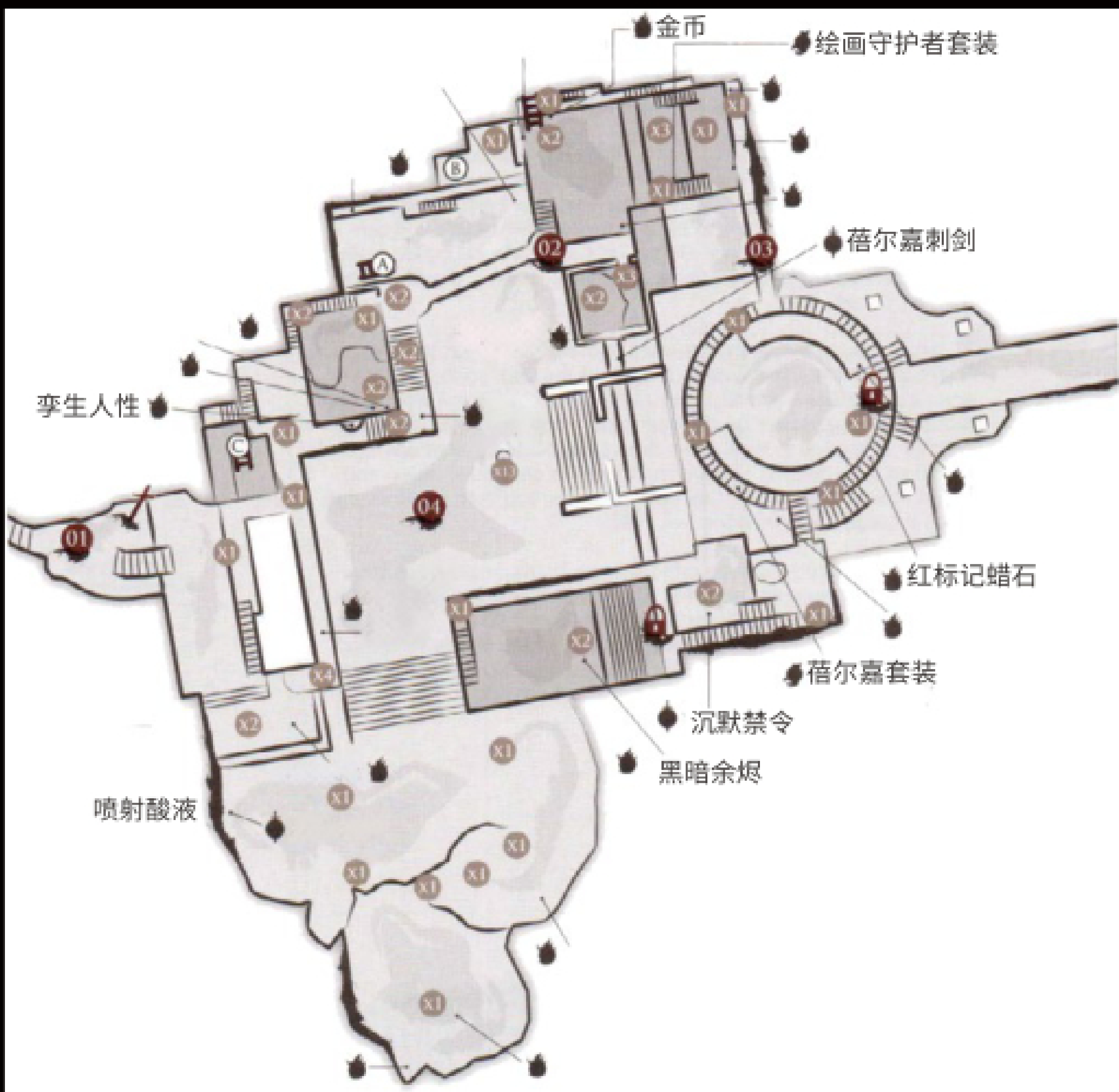
继续顺着道路前进会到达下一个篝火并遇见古龙，与古龙签订誓约后可获得“龙头石、古龙眼珠”。砍断古龙的尾巴可以获得“古龙大剑”。



绘画世界

通过篝火传送到公主的房间，前往之前开启王城的巨大升降机，逆时针推动两次，然后从升降机的下方可以到达暗月灵庙，旁边的尸体处可以获得“太阳长男戒指”，然后从升降机的上层进入绘画礼堂。

礼堂正中间吊灯落下的位置可以获得法术“强力法术武器”，角落可以获得“黑铁套装、巨剑、黑铁大盾”。接着调查巨幅画像进入绘画世界（进入的条件是在北方不死院获得“诡异人偶”），穿过独木桥后可以点燃营火，建议在此处注火使原素瓶的数量提升。



上台阶后击杀几名活尸，右侧倒吊的尸体用弓箭射击绳子可以使其落下，可获得道具“人性”。然后从侧边的梯子上楼，往右继续上楼会遇见有脓包的活尸，最好使用火焰属性或者长柄武器击杀，进入室内下到最底层可以获得一个“灵魂”，而左拐可以来到屋顶，获得一个“灵魂”后场景内会刷新两名鸟人。

▶左：屋顶；右：室内



站在屋顶，朝着来时的方向落下可以到达一个平台上，可以获得道具“孪生人性”，然后跳入室内，朝房间出口正前方的石桥前进，石桥左侧还有一个倒吊的尸体可以用弓箭射落。到达对面的房间后会有大量的敌人，之后上楼站在木架上，利用跳跃到达木架的对面，旁边能捡到一个“灵魂”，右边的门过去可以获得“堕蛋药”，然后利用扶梯下去。


■左：扶梯；右：堕蛋药

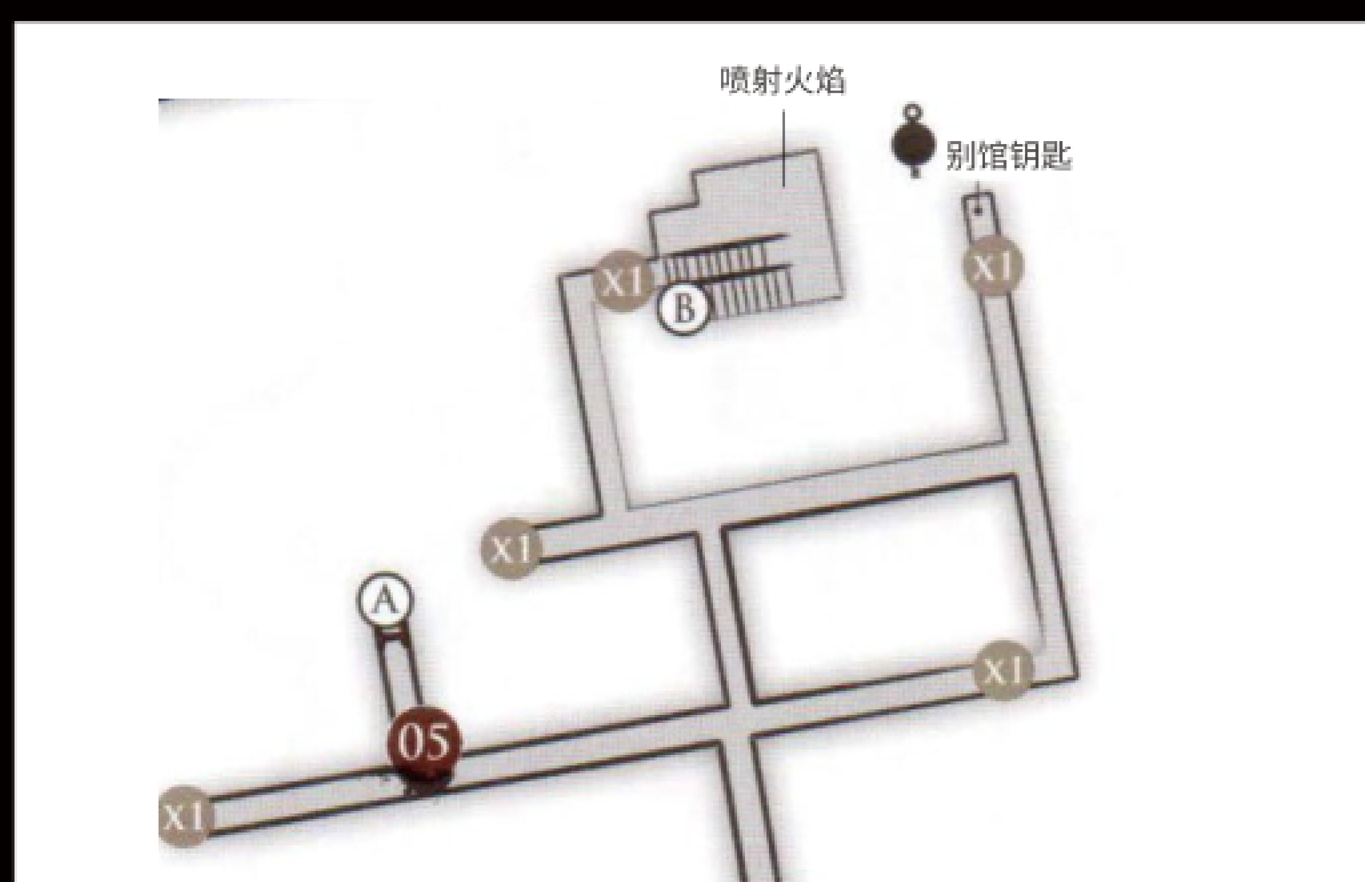

▲左：腐龙；上楼梯：红标记蜡石

下来后进入房间会有两只白老鼠，打开宝箱可以获得“绘画守护者套装”。回到有许多敌人的房间，从另一侧的门出来会看到一座巨大的鸦之塔废墟，进入鸦之塔顺着台阶往上走到尽头可以获得道具“红标记蜡石”。回到入口从旁边的台阶来到圆塔的另一侧，可以看到一只腐龙趴在前方的桥上，苏醒时会有一次冲刺，立马回头拉远距离，最好使用弓箭远程射死。击杀后获得“龙鳞”，桥上还能捡到装备“血盾”。


▲左：营火；上楼梯：蓄水池

来到圆塔底层，进入雾门会出现大量的盾枪活尸，打开正前方的大门可以回到最初的营火。盾枪活尸所在的广场非常开阔，有许多东西可以捡取，可参考前文的地图捡取。击杀广场所有的敌人后在悬崖边会遇到“黄王杰雷麦亚”的入侵，击杀后获得装备“荆棘软鞭”。角落内可获得咒术“喷射酸液”。

从广场北侧的楼梯上到二楼，下楼梯后会来到蓄水池，这里有许多骸骨车轮，建议调高屏幕亮度，用弓箭挨个引诱击破。激活蓄水池内的机关后出触发动画，机关对面有一面土墙，攻击后开启隐藏通道。进入通道后攻击右侧的墙壁还能开启一条通道，顺着通道走到尽头可以获得“别馆钥匙”。在前往“别馆钥匙”的中途有一条向左的岔道，走到尽头右转上楼梯，击杀一名脓包活尸可以获得咒术“喷射火焰”。接着回到隐藏通道的入口，左转走到尽头可以离开蓄水池。



游技术
NOW PLAYING
攻略透解



▲左：沉默禁令；前：黑暗余烬；右：蓓尔嘉刺剑

此时广场的雕像面朝BOSS，进入雕像右边的别馆，用钥匙打开门进入室内。上楼梯出来后会有岔路，先直走可以获得“黑暗余烬”，打碎木板右拐可以获得装备“蓓尔嘉刺剑”，然后左拐到屋顶可以获得奇迹“沉默禁令”，从屋顶另一个出口出去还能获得“蓓尔嘉套装”。

回到营火处补给一波后便可以直接穿过广场，进入雾门开始BOSS战。

BOSS 半龙普利希拉

掉落物：半龙普利希拉的灵魂、李生人性、普利希拉短剑（断尾）

由于进入场地后并不会开始战斗，此时可以切换高攻击力的武器对尾巴使出跳劈，伤害够高可以直接砍下尾巴，但这个方法只有一次机会。开始战斗后BOSS会进入隐身状态，观察地面上的脚印可以判断出她的位置。虽然可以防御住BOSS的攻击，但是会累计出血条，出血条满了后会扣除大量的生命值，确保自身血量处于健康的状态。造成一定伤害后BOSS会显形，此时防御力也会更低，抓紧时间输出可以一次带走赢得胜利。之后来到悬崖旁边可以获得“黄衣套装”，随后跳下悬崖触发剧情。



小隆德遗迹

回到传火祭祀场，从防火女旁边的电梯下去到达小隆德遗迹。顺着坡道向下走来到水边会遇见消极的战士，此时他已经活尸化成了敌人，旁边的尸体上可以获得刺剑。

走上木桥之前破坏旁边的罐子可以获得道具“暂时诅咒”，将其放在快捷道具栏上，使用过后玩家会进入咒死状态（身上会有白色特效），只有这种状态才能对遗迹内的亡灵造成伤害，亡灵也会掉落这种道具。此外拥有神圣属性的武器也可以造成伤害，但是无法防御攻击。





走过木桥来到水洼上，注意观察远处水面上有一个道具，需要通过水中的石桥才能到达，小心途中还有亡灵会攻击玩家，走过石桥后可以获得“防火女的灵魂”。

上楼梯走石桥来到遗迹内部，左侧有一个还未启动的升降机，前面的房间会忽然涌现出大量的亡灵，注意防范。穿过房间走螺旋楼梯向下移动，正前方可以拿到装备“格挡匕首”，小心左边墙壁内会有亡灵偷袭。下楼梯右转则能到达雾门前。

穿过雾门后踢落扶梯，在桥墩处先将下方所有亡灵击杀，然后通过石桥左转进入到室内，此时会有大批亡灵从各个方位偷袭，做好准备。在房间内左拐还会有一只红眼亡灵，从它身后的壁炉爬梯子到达屋顶，与NPC“封印者”对话后可以获得“封印钥匙”，再次对话还可以购买法术“解咒”。





下楼梯后沿着通道走到尽头会捡到一个“灵魂”，然后从旁边的缺口跳到下层。顺着楼梯的方向一直往前走，右拐、右拐、左拐后会来到一处悬崖，旁边的尸体上可以获得戒指“解咒戒指”。之后回到下楼梯的位置，从左边的门出去然后上楼梯可来到新的区域。



▲左：正路；前：咬咒戒指

上楼梯后右拐尽头可获得人性，中途跳到旁边的屋顶上可获得戒指“宝贵牺牲戒指”，而左拐能进入塔楼，接着顺着塔楼楼梯走到顶层可获得装备“复合弓”。在塔楼内使用封印钥匙打开铁门，转动机关后会触发一段剧情，接着拉杆机关此时也被激活。

回到遗迹的入口，之前还不能触发的拉杆机关此刻也可以使用了，利用机关升起电梯，再通过电梯来到下层。下来后面前会有一只精英怪“腐败物”，先贴着左侧墙壁走可以进入一个通道，通过回旋楼梯来到上层走到尽头还会有一段楼梯，再上一层后可以开启宝箱，获得“特大块余烬”。接着回到一层击杀腐烂物，击杀的同时小心旁边还会窜出一只噬魂鬼。

拿到余烬后整个遗迹也就没有什么值得搜刮的物品了，雾门出去会遇见四只雷龙，旁边塔楼内的电梯可以回到之前开启水门机关的位置。雾门的对面会来到一片水池，这里还有一只腐败物，击败腐败物继续前进便能看到通往 BOSS 的雾门，开战前记得带上“亚尔特留斯的契约”。



▲左：特大块余烬；右：腐烂物

BOSS 小隆德四王

掉落物：分得的王的灵魂、人性 ×4

只有佩戴了“亚尔特留斯的契约”才能进入 BOSS 战。更换上哈维尔套装（负重不要超过 100%），使用攻击力最高的武器并双持，BOSS 有多名并且会从各个方向靠近玩家，直接以血换血反而更加简单，但魔法攻击还是需要用魔抗高的圆纹盾来防御。因此门口的 NPC 不推荐召唤，反而会增多 BOSS 的血量（四王有五个这不是常识吗？）。



击败后出现另一只深渊大蛇，只有在持有王器时没与传火祭祀场的大蛇对话它才会出现。与其交谈后可以签订誓约，获得装备“黑暗之手”，再次对话可以通过它放置王器。回到传火祭祀场后身上的魂量应该非常充足，建议将所有 NPC 的魔法、奇迹、咒术全部购买一遍（需要智力＞10 点），不够的话可以捏点灵魂凝块。劳伦提斯对话选“是”的话他会前往沼泽并变成活尸，没有其他影响。



飞龙之谷

按照前文拿“黑骑士戟”的路线到达飞龙之谷，此时独木桥旁边会有一个尸体，调查尸体可以获得“魔女套装、比阿特丽斯杖”。

用弓箭击杀了趴在山崖上的腐龙可获得“龙鳞”，腐龙身下可以获得“亚斯特拉直剑、龙圆纹盾”。继续前进会遇见蓝色的小雷龙，最好使用弓箭远距离将其解决，它们能活动的范围比较有限，击杀后一定几率掉落“龙鳞”。石桥右侧通往夹缝森林，左侧通往小隆德遗迹，石桥上能获得“山贼套装、蜘蛛纹盾”，石桥对面三只雷龙的右侧能发现一个梯子，爬上去可以获得戒指“红泪石戒指”。



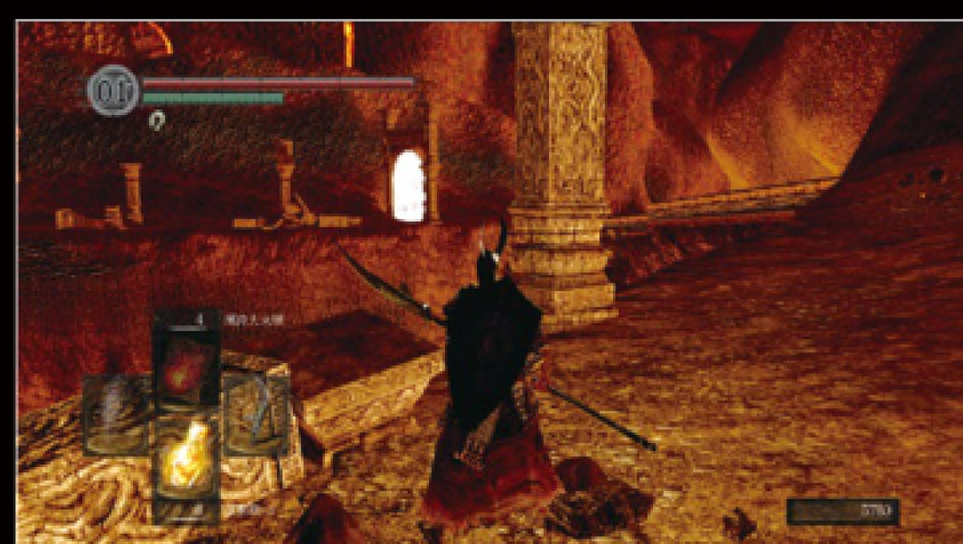
▲左：小隆德遗迹；上：红泪石戒指；右：夹缝森林

恶魔遗迹&混沌废都（一）

传送至“混沌的女儿”，将誓约切换至“森林的狩猎者”，然后到沼泽处找到东国芝，购买所有装备，之后将两名 NPC 全部击杀获得“暗沉木纹戒指、丛云、铁圆盾”（捏掉背包中的灵魂凝块足够购买所有物品）。

前往恶魔遗迹之前，先准备 30 个人性，可以佩戴贪婪金蛇戒指，传送至“底层”击杀老鼠凑足，或者联机帮助其他人打 BOSS。

传送至混沌的女儿，与白蜘蛛建立誓约后交付 30 个人性，可以打开恶魔遗迹的隐藏捷径并获得咒术“混沌风暴”，之后到达捷径前都不要更换其他誓约，这一步关系到太阳战士的支线是否能够顺利完成。



从钟楼处到达恶魔遗迹（前文增加背蛋人商店道具的时候曾来过一次），在主动攻击玩家的背蛋人位置，朝 4 点钟方向看去能看到一扇雾门，穿过雾门便会触发 BOSS 战。

BOSS 持续腐烂的生物

掉落物：人性、返回骨片



BOSS 不会主动攻击玩家，场地中一个尸体处可获得“金边黑套装”，捡取后便会立马触发战斗。立即跑回场地入口雾门旁边，待 BOSS 的手砸下来后上前攻击它便会自己摔死。

持续腐烂的生物死后下方的岩浆会褪去，建议换上刚刚获得的“金边黑套装”，装备上“火方石戒指”。回到篝火处，很远便能看到下方有六只牛头恶魔（击杀后不会复活）。击杀它们没有太多收益，建议穿过它们跑到之前BOSS所在的位置，捡取岩浆中的道具“混沌火焰余烬”。

死亡后回到篝火处脱离游魂状态，顺坡道下去后右手边会有一名山羊头恶魔，从它的身后能够进入长廊，此时会遇见“刺针骑士寇克”的入侵。


▶前：混沌火焰余烬；右：遗迹入口

继续前进会看到许多山羊头恶魔，但此处的场地太过险恶，推荐用弓箭清理敌人，只有不进入范围它们便不会移动。下楼梯后楼梯左手边下方有“绿楔形石大碎片×2”，前方会有一只挖洞虫，击杀后前方可以点燃营火。

来到雾门前的楼梯上，正前方的雾门是BOSS房间，左拐可以开启宝箱获得“大块火焰余烬”，山羊头恶魔旁边是一个“灵魂”，雾门前右边进入遗迹下层。


▶左：大块火焰余烬；前：BOSS；右：遗迹下层

获取“大块火焰余烬”的道路会有大量的挖洞虫，尤其是在宝箱面前还会被四只挖洞虫包围，保险起见最好全部用弓箭解决。

来到雾门前，先不挑战BOSS，右拐进入遗迹下层，击杀太阳虫后打开大门，这便是之前需要誓约奖励才能打开的捷径。通过大门后立马击杀前方全部的太阳虫，其中一只红眼太阳虫会掉落装备“太阳虫”，至此便能确保太阳战士的存活。





过来后会到达混沌废都，大桥上有一只楔之恶魔，建议跑酷避开。到达废都的广场，正前方没有光照的桥洞下中间地板会塌陷，左移贴着左墙防止坠落。然后沿着树枝向下移动，遇见洋葱骑士。不要与洋葱骑士对话，先利用弓箭将下方敌人击杀三只留下一只，然后对话并与其一同跳下泥沼击杀敌人，对话后可获得戒指“斑方石戒指”。

跳入下层泥沼，右转、左转、左转后会有一条长廊，长廊右侧有一条岔路，岔路内的宝箱打开可以获得“红楔形石圆盘”，然后顺着长廊左拐再右拐便可离开泥沼。离开泥沼后沿着场景边缘移动，找到树枝后顺着树枝便可离开此处回到地面上。

出来后利用侧边的树根来到上层，爬上右侧的楼梯会遇见魔女，同时“刺针骑士寇克”会再次入侵，击杀后可获得装备“刺针盾、刺针直剑、伊扎里斯杖”。雾门右侧的楼梯下去，击杀一名敌人后打开宝箱可以获得咒术“混沌横扫火焰”。

使用返回骨片回到营火，现在直接下楼梯穿过雾门，击杀恶魔遗迹的BOSS。


■左：回到恶魔遗迹（切勿通过）；右：魔女、雾门、混沌横扫火焰

BOSS 恶魔火焰司祭

掉落物：恶魔杖、人性

虽然和之前不死院的恶魔没有太多区别，但是场地过于狭窄，很难有机会绕到身后。进入雾门后高概率BOSS会直接一个跳劈，血量不足的话很容易被直接秒杀。建议换上哈维尔套装，采用以血换血的战术应对。进入BOSS身后的房间，上楼梯乘坐电梯回到克菈格的住处，通道尽头可以获得“刺针套装”。



恶魔遗迹&混沌废都（二）

乘坐电梯回来，下楼梯后可以点燃一个营火，脱离游魂状态后可在雾门前召唤太阳战士，进入雾门后触发BOSS。

BOSS 百足恶魔

掉落物：焦黑橘色戒指、人性、返回骨片

BOSS本身不难，但是体型过大，战斗场地太小，同样推荐身穿哈维尔套装以血换血。



佩戴“焦黑橘色戒指”和“火方石戒指”便可以在岩浆上行走了。贴着右侧墙壁走可以收集“绿楔形石大碎片 ×2”，贴着左侧墙壁走可以前往混沌废都，这是正常到达废都的路径。

点燃营火后会在营火旁边遇见太阳战士索拉尔，与其对话。整个岩浆场景只有贴着右侧墙壁可以获得两个“女神的祝福”，其余的物品都是“灵魂”，敌人又非常棘手，建议无视收集直接跑酷离开该场景，其中岩浆池中间右侧的房屋内有一个营火可以作为中转站，需要攻击墙壁才能看到。

从营火正对面的出口走上树枝，到达混沌废都的广场，顺着路前进回到之前迎战魔女的位置，进入雾门开始 BOSS 战。



BOSS 混沌的温床

掉落物：王的灵魂、人性

进入后贴着右侧的墙壁靠近 BOSS 右边根茎，砍断发光的根茎后立马退出游戏回到主菜单。再次进入雾门后需要攻击左侧的根茎，BOSS 此时会开始展开进攻，所以在远处使用弓箭射击即可。触发动画后再次退出一次游戏，这次进入雾门 BOSS 便会变成完全体，玩家只需要对准中间偏右一些跑酷，在地面塌陷后落在树枝上方，走到最内侧攻击老魔女本体便可完成战斗。



此时回到之前杀太阳虫的位置可以遇见保持理智的索拉尔，想要套装的话可在此处将他击杀，装备对奖杯 / 成就没有影响，不击杀则可在最终 BOSS 前再次召唤太阳战士。之后前往病村的沼泽与魔女对话可以获得咒术“火焰大风暴”。

地下墓地

从传火祭祀场墓地的位置进入地下墓地，记得带上之前获得的“太阳虫”头盔。地下墓地第一个区域没有任何值得收集的物品，并且骷髅兵还会在尸术士的辅助下无限复活，建议直接跑酷。



下楼梯后点燃第一个营火，推动营火旁边的机关后上楼梯会出现新的道路。顺着悬崖进入山洞内的墓穴，右上图右侧的墓室内可以获得装备“鹤嘴镰”。

从墓室另一侧出来，左边的桥梁满是尖刺无法通过，利用弓箭消灭桥梁对面的骷髅和尸术士，顺着右侧悬崖前进，小心漂浮的红色骷髅头爆炸以及石柱雕像的针刺机关。看到机关后触发，可以使之前左侧的桥梁翻转。

桥梁对面前方是螺旋楼梯，右侧是一间墓室，走进墓室后地面塌陷来到下层会遇见两只宝石结晶虫，通道尽头可以离开，回到之前的入口。



▲左：螺旋楼梯；右：宝石结晶虫

螺旋楼梯一直向下前进，在有尸术士的位置启动机关，上一层会打开一扇石门。进入石门后左拐尽头会有一面隐藏墙壁，墙壁对面可以点燃营火。石门直走的话是悬崖，注意观察右侧下方有一个平台，落下去可以捡到装备“大镰刀”。



▲左：营火；右：大镰刀

从“大镰刀”左侧墓室的陷阱落下，顺着悬崖来到另一间墓室，上方的雾门还无法通过，注意这个房间有一面破碎的墙壁，破坏后里面会有骷髅弓箭手，直接跳下，通道尽头会有一口棺材，棺材内可以获得戒指“暗月司祭戒指”。通道右侧有一个侧门，通过侧门可以遇见这个区域的尸术士，尸术士旁边有一个台阶，通过台阶到达上方房间可以获得奇迹“和平缓步”。



▲前：暗月司祭戒指；右：和平缓步

返回营火，回到之前的螺旋台阶，下到最底层后贴着墙壁朝前翻滚可以落到一个平台上，视野明亮后落到最下层会触发一段动画，动画中登场的便是墓地铁匠巴摩斯。点燃营火后与巴摩斯对话，交出余烬。



从巴摩斯打开的通道出去，先贴着左侧墙壁移动，沿途的骸骨车轮全部避开，进入墓室后爬上扶梯会看到一口棺材，棺材左右两侧都会塌陷，注意不要掉下去了。从棺材旁边的扶梯来到上层，会来到一间大型墓室，这里有一只楔之恶魔，恶魔背后可以获得“死者眼眸 ×3”。恶魔旁边一口半开的棺材可以调查，躺进去后等待一段时间会被传送至巨人墓地，此处可签订新的誓约并获得装备“墓王剑”和法术“墓王剑舞”。

回到巴摩斯的营火，这次直接穿过右侧的雾门开始 BOSS 战。途中高台的尸体处可以收集“圣职套装、矛锤”，需要从大镰刀落下的位置，跑到悬崖边落下才能获得。

BOSS 三人尸术士

掉落物：注火秘密仪式、人性、返回骨片、母亲 / 父亲 / 儿子面具（随机掉落一种）

毫无威胁的龙套 BOSS，上前几刀便可砍死。



巨人墓地

从 BOSS 房间角落的扶梯上来，顺着地面上的七彩石前进。在滑下三块棺材板后右侧会遇见 NPC 帕奇，左侧下扶梯能点燃营火，建议进行注火提升原素瓶的数量。

与帕奇交谈选择“否”，然后走到红色七彩石的位置便会触发过场动画，下来后可捡取“灵魂”和“头盖骨提灯”，右侧会遇见 NPC 圣女，前方会有两名 NPC 活尸，击杀后与圣女对话可以获得奇迹“生命力涌现”。顺着墙壁移动后进入窄道会有一个扶梯，通过扶梯爬到上方后攻击墙壁开启隐藏通道，右拐可以回到营火，左拐则能看到一个正方形的缺口，跳下去击杀大量的巨人骷髅后可以获得“大块圣职余烬”，最好用弓箭挨个引诱。



▲左：缺口；右：营火



沿途没有物品可以收集，建议穿上哈维尔套装手持大盾缓慢前进，在遇见爬行巨人骷髅和大刀巨人骷髅的位置，左侧能点燃营火。从营火处贴着右侧的墙壁移动，在右转走上一个坡道后再贴着左侧墙壁走到尽头，可以获得装备“邪神盾”。找到该场景的骷髅弓箭手，弓箭手背后有一个尸体，从尸体的位置落下可以到达一个平台，可以捡到戒指“贪婪银蛇戒指”，小心被敌人包围。接着从戒指前方往下落，再面朝墙壁往右落下可以到达下方的平台。

原路从缺口出来后缺口左边有一个坡道，顺着坡道向上，爬上数个扶梯后从下图处落下可以获得“死者眼眸 ×3”。

回到营火处与帕奇对话选择“是”后他会回到传火祭祀场成为商人。然后从帕奇右侧的坡道向下，穿过雾门。



下扶梯会到达墓地的最下层，而顺着坡道向上移动可以点燃一个营火，建议此处注火，提升原素瓶的数量。

此时关系到圣女的一个支线，如果玩家在击杀墓王前回到城外不死镇教堂处可以见到圣女并购买道具，再击杀墓王后圣女会被传火祭祀场的白教佩特鲁斯杀害，所以两名 NPC 只能选择一名拯救，建议还是购买了佩特鲁斯的所有物品后将其杀害，这样可以多一段圣女的剧情。

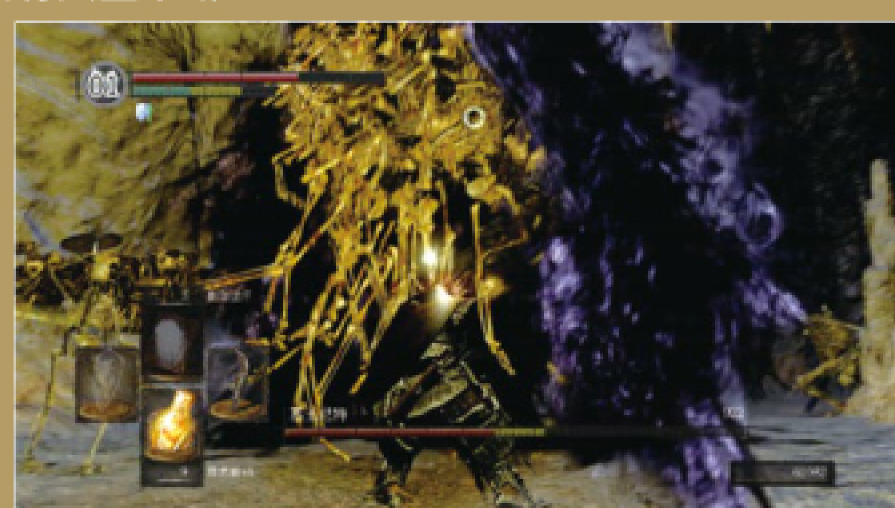
非游魂状态下下扶梯后会遇见 NPC“圣骑士里罗伊”入侵，击杀后获得装备“神许重锤、圣者盾”。进入最下层后又会遇见三人尸术士，用弓箭将他们击杀。入口处紧贴着左侧墙壁移动会有一个小洞，从小洞跳到下层走到尽头可以获得“白楔形石圆盘”，之后便可进入雾门挑战 BOSS。



BOSS 墓王尼特

掉落物：王的灵魂、人性

BOSS 本身并不难打，使用盾牌便可挡住绝大多数的攻击，伤害也不高，但是场地内会有大量不断复活的骷髅，使用神圣属性的武器可以彻底击杀骷髅，否则仍是推荐哈维尔套装以血换血，BOSS 的攻击对骷髅同样能造成伤害，释放瘴气后更是可以清理掉所有的骷髅，所以盯着尼特进攻即可。通过营火切换一次场景后场地内还能获得“圣骑士套装”。

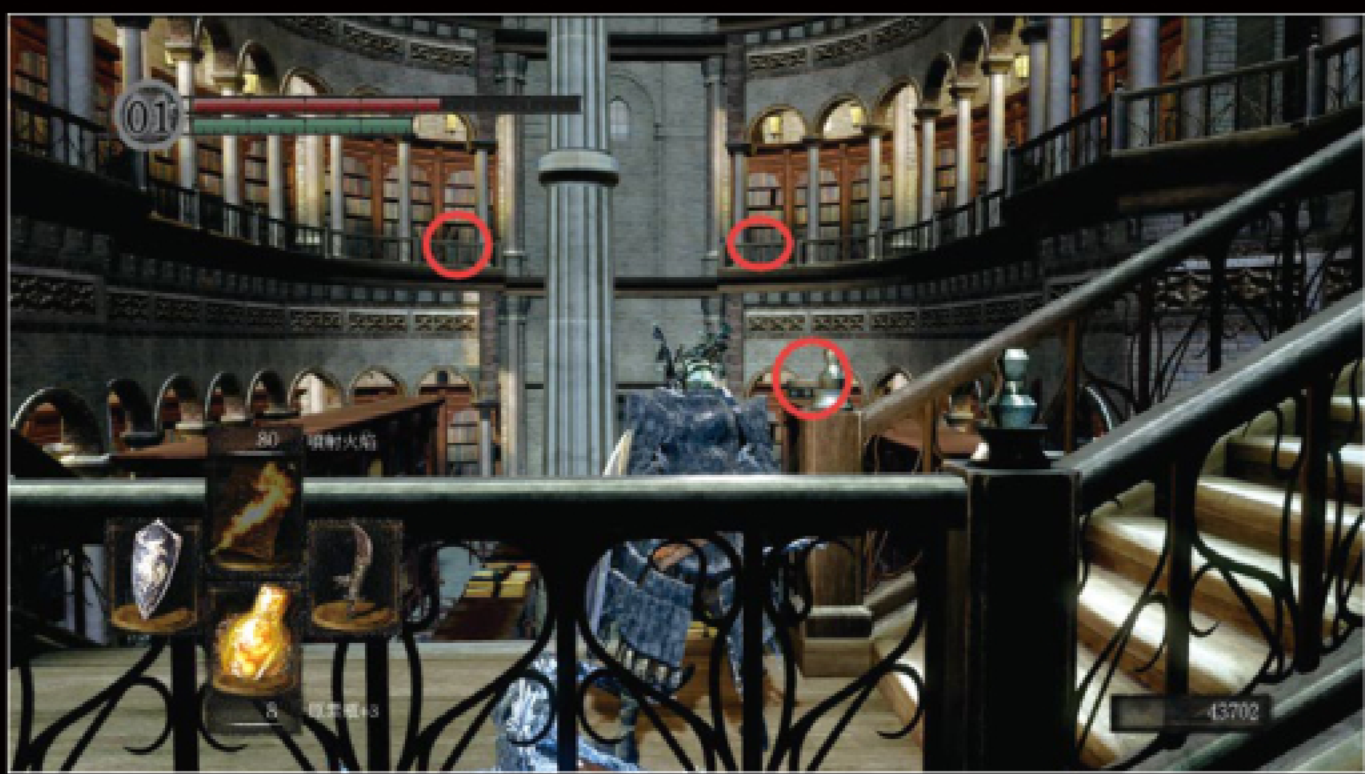


公爵书库

从传火祭祀场坐电梯来到石像鬼 BOSS 下方的教堂，将圣女出售的所有物品（除护符外）全部购买并交谈。然后传送至暗月灵庙，带上“暗月司祭戒指”后正前方会出现隐藏通道。在雾门前跪下可以签订契约并获得“深蓝眼眸宝珠、暗月之剑誓约戒指”。

传送至亚诺尔隆德，出营火后左转，遇见两名巨人卫兵后右转上楼梯，进入长廊会遇见装甲牙猪，拐弯处还有一只，整个游戏三只全部击杀后必定会获得装备“牙猪头盔”。通过后点燃营火，拉动前方的机关。

上来后会遇见结晶活尸，击杀旁边的结晶人偶会掉落“破裂项链”（DLC 道具）。进入图书馆，以入口处为南方，一层没有道具可以收集，二层东南侧击杀宝箱怪可以获得装备“结晶骑士盾”，东侧阳台和西南侧宝箱内都是“光辉楔形石”。



使用二层电梯到达顶层，击杀结晶骑士后进入 BOSS 房，本场战斗必定死亡，建议消耗掉魂或者佩戴“牺牲戒指”进入。

复活后玩家会被传送至牢房，点燃营火后建议注火，击杀掉蛇人后获得“书库塔牢房钥匙”离开牢房。顺着台阶向下移动，到达最下层后最大的牢房内能遇见 NPC“大帽子罗根”，击杀门口两只不会攻击人的斯库拉可以获得奇迹“阳光疗愈、阳光滋润”。

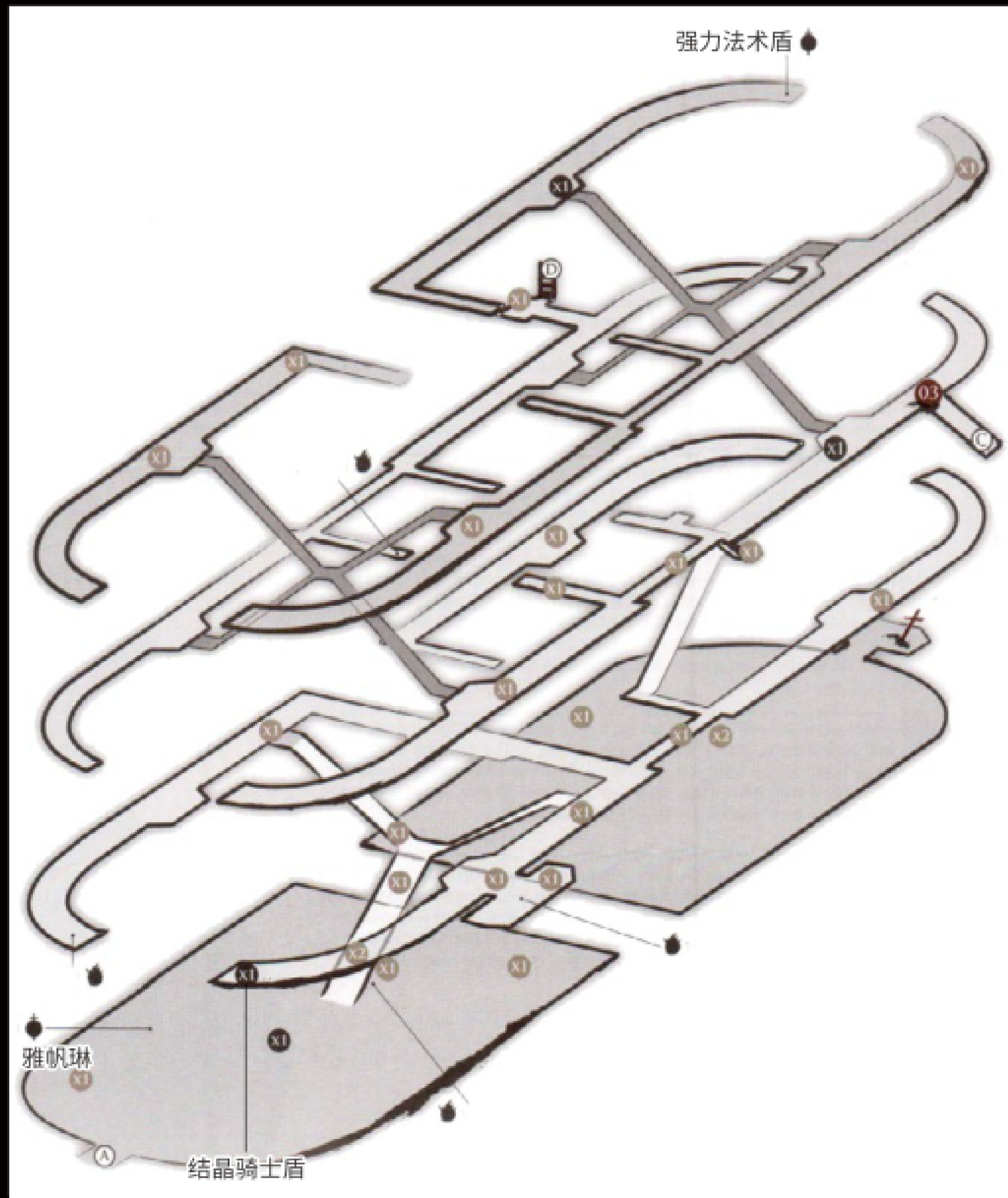
离开牢房右侧能看到一个扶梯，击杀蛇人后打开宝箱获得“书库塔大门钥匙”，接着拉动机关关闭音乐。

回到底层，顺着螺旋台阶返回，第一间牢房内可以获得“书库塔牢房的别把钥匙”，第三间牢房内会遇见活尸化的圣女（购买完所有物品才会出现），可获得装备“白护符”。到达螺旋楼梯的顶端，爬上扶梯后从左侧木板下图处落下，可以获得“圣女套装、白教司祭戒指”，接着落回营火牢房。



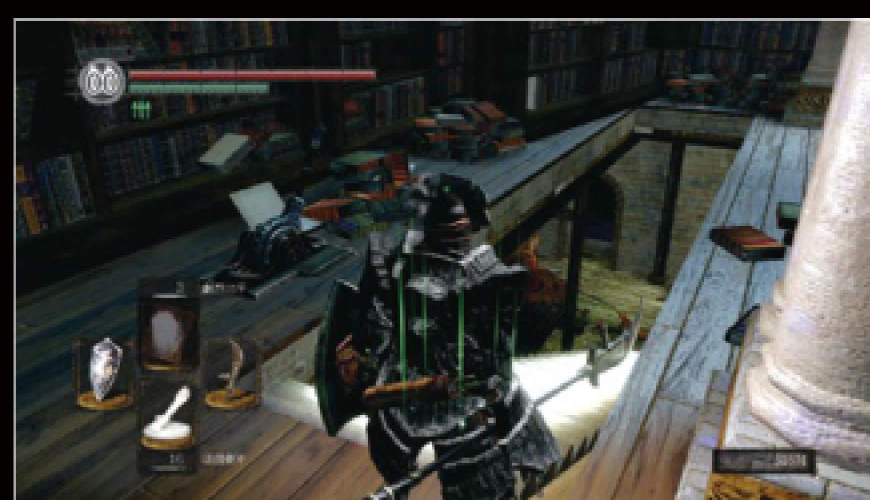
回到顶端从扶梯上去，打开大门到达室外一路前进会回到书库的三楼。到达书库南侧三楼前往四楼的楼梯，激活机关后旋转楼梯来到四楼。接着从四楼西北侧楼梯的缺口落到楼梯上，通过楼梯来到四楼东北侧，开启角落内的宝箱可以获得法术“强力法术盾”。

站在西南侧三楼的位置喝一口原素瓶触发存档，然后上楼梯触发机关旋转完毕后原地不动，直接退回主菜单，这样便可以从西南侧三楼的缺口落下，到达一楼的书架上方，打开宝箱获得装备“雅帆琳”。



到达三楼的西北处，通过扶梯来到下层的阅览室，拉动旁边的拉杆打开回到书库的捷径，左侧阳台可以点燃营火。回到阅览室，这里有四个宝箱可以打开，可获得“蓝楔形石块、传道者套装、书库塔大钥匙、结晶余烬”，击杀宝箱怪可获得“贪欲者的烙印、魔力弯刃大刀”。

拉动阅览室的拉杆放下楼梯，打开宝箱可获得“七色石 ×20”，接着穿过雾门来到树林。树林正中间玩家会遇到另外一名洋葱骑士，在远处用弓箭将她周围的敌人引诱过来并击杀便可解救这名洋葱骑士，旁边可以看到一个尸体，可以获得“附结晶套装”。



原路返回囚禁“大帽子罗根”的牢房，打开牢房后最里面可以获得“防火女的灵魂”。离开牢房回到阅览间利用篝火刷新一下场景，与罗根对话后可以学习新的结晶魔法，将出售的魔法全部购买。

结晶洞穴

回到有结晶人偶的树林，一直朝坡下前进便可到达结晶洞穴。结晶洞穴难度很大，有雪花落下的位置是隐藏的桥梁，此处进入联网模式能利用玩家的留言与血迹大幅度降低难度，此外建议带足弓箭和七彩石来探路。



场景内有多只没有攻击性的月光蝶（会刷新），击杀后极低概率会掉落“蓝楔形石圆盘”，由于结晶洞穴没有营火，建议玩家还是不要招惹为好。

击杀金色结晶人偶后，左拐一条隐藏通路走到尽头可以获得“蓝楔形石圆盘”，但探路的难度很高。

回到前往“蓝楔形石圆盘”隐藏桥梁起点，回头能看到三只宝石结晶虫，同时对面也有一条呈直线的隐藏桥梁，到达对岸后会有许多五足维瓦尔，五足维瓦尔背后则是 BOSS 战。

BOSS 白龙希斯

掉落物：分得的王的灵魂、人性、月光大剑（断尾）

建议换上诅咒抵抗力最高的圣骑士套装，第一次触发战斗时玩家会位于一根水晶面前，待白龙靠近后攻击水晶使其陷入硬直，然后立马跑到白龙身后攻击尾巴。BOSS 虽然攻击力很高，但是攻击间隔很长，所以威胁不大，难点还是如何砍到尾巴。



传送回公爵书馆，此时罗根已经神志不清，利用二楼的电梯回到之前被白龙秒杀的房间开启宝箱获得“大块法术余烬”。退回主菜单再次进入游戏会遇见疯掉的裸奔罗根，击杀后获得“白龙吐息、大帽子、结晶锡杖”。

回到传火祭祀场，与魔法学徒对话后他也会离开并活尸化，建议购买完道具后直接将他击杀，获得“静音、沉眠龙辉戒指”。之后与洋葱骑士对话，选项随意，然后传送到“石身古龙”，原路回到大树洞下方的篝火后可以遇见两名洋葱骑士，对话后获得“楔形石圆盘”。

灵庙内廷（DLC）

通过黑魔法森林来到夹缝森林，到达之前击杀七头蛇的湖泊，有金色结晶人偶的位置会出现裂缝，调查后可以进入 DLC 区域。

到达灵庙内廷后点燃营火，前方雾门后便是 BOSS 战。

BOSS 灵庙圣兽

掉落物：圣兽灵魂、人性、圣兽尾（断尾）

BOSS 所有招式都可以用盾牌挡住，惟一需要小心的是用翅膀扇风破开防御紧接着一个头锤。难点在于断尾，只有空中俯冲这一招后有机会可以砍到尾巴。之后玩家再次来到该场地时会同时遇见两只 BOSS，可惜击杀没有任何奖励。



乌拉希露灵庙（DLC）

从一侧出口到达乌拉希露灵庙，点燃营火，建议注火多次。营火右边可以捡到“人性”，左边与蘑菇人对话选择“是”，之后可以在他这里购买法术和装备。之后穿过石桥来到王家御苑。

王家御苑（DLC）

贴着右侧墙壁走会看到一栋废墟，废墟上方可以获得“守护者臂甲”，从废墟门口出来朝两点钟前进，水洼中的宝箱可以获得“蓝楔形石圆盘”。接着继续朝这个方向前进会来到一片花田，花田的角落内可以获得“守护者腿甲”。

前往花田右侧的石桥，黑龙出现后等它离开再通过石桥。过来后顺着坡道向上跳下平台，会看到地面被黑色的液体腐蚀，右拐在修建树木的剪刀园丁附近悬崖边上，可以获得“金币”。紧贴着左侧的山壁前进上坡，下方右侧的道具是伊丽莎白的秘药，左侧通过跳跃还能获得“守护者头盔”。



回到获得金币的位置，贴着悬崖前进，进入废墟乘坐电梯。下来后前方的雾门便是 BOSS，雾门右侧的石桥过去会遇见 NPC，对话选择“是”后出售道具。激活商人右侧的电梯可以开启捷径，回到之前第一个废墟。



BOSS 骑士亚尔特留斯

掉落物：亚尔特留斯的灵魂

亚尔特留斯的动作相当敏捷，并且出招速度很快，推荐放弃防御，利用翻滚来躲避攻击。在攻击一定次数后亚尔特留斯会拉开距离集气，此时一定要上前攻击打断，否则他的伤害与削刃都会提升，很有可能打的玩家毫无还手之力。

胜利后到达斗技场另一个出口，进入雾门后的等待房间可以获得“胆小鬼紫水晶”，之后离开点燃前方的营火，解除活尸状态，下楼梯到达乌拉席露市镇。



乌拉席露市镇（DLC）

下楼梯击杀 5 名敌人后旁边有一个未激活的电梯，从电梯另一侧的楼梯往下前进，在击杀掉一名乌拉席露法师后继续向下移动会遭到暗灵入侵，击杀暗灵后从右图处跳到对面。



沿着房檐可以进入一间屋子，内有一名乌拉席露法师，之后下楼梯正前方还有一个出口，能遇见一名背对着玩家的乌拉席露法师，击杀后获得“人脸‘很抱歉’”。回到屋子，再下楼梯会有两名乌拉席露法师，打开旁边的宝箱可以获得法术“黑暗弹”。之后来到最上层，另一个出口可以到达另一间屋子的房檐，右侧房檐地面会有一条留言（离线可见），佩戴“太阳虫”头盔或使用“光明照耀”可以打开隐藏墙壁，里面的宝箱可以获得“银项链”。之后顺着房檐跳到隔壁屋子的房檐，一路前行回到被暗灵入侵的位置。



▲左上：返回的路；左下：黑暗弹；右下：银项链

顺着楼梯向下走过独木桥，击杀宝箱怪可以获得“人脸‘不错啊！’”。顺着螺旋楼梯向下，架盾抵挡法术攻击通过石桥，下楼梯进入室内可以获得“垃圾残渣”。



▲左：捷径与大桥；右：徽章钥匙

楼梯下面会有大量的杂兵，建议用弓箭进行引诱，射落倒吊的尸体可以获得法术“黑暗雾”。下楼梯从右侧的门进入，上楼梯来到该区域的三层，尽头发出光照可以打开一面隐藏墙壁，里面宝箱可以获得“红楔形石块”，下图处跳到前方的夹层内击杀宝箱怪可以获得“徽章钥匙”。从夹层的出口顺着屋顶往下落，到达大桥前，右手边房间内的电梯是回到营火的捷径。

走过大桥会有一名很强力的精英怪，击杀后乘坐电梯可以点燃营火。传送回“乌拉席露市镇”,回到斗技场，从等待房间对面的楼梯到达斗技场上层侧边的塔楼，与 NPC 戈夫交谈可以购买道具。斗技场中央会遇见基亚兰前来祭拜，对话会索要“亚尔特留斯的灵魂”，可以交换两把武器，但击杀这名 NPC 同样可以获得装备“暗银残灭、黄金残光“并多得一套”王的先锋长套装”防具（非常好看）。





黑龙（DLC）

从斗技场回到王家御苑，正面电梯左侧有一条通往下方的坡道，顺着坡道会来到一处相当开阔的场景，进入前建议换上“牺牲戒指”，接下来又要被黑龙秒杀一次。

回到斗技场与戈夫对话选择两次“是”便会触发剧情，之后前往黑龙所在的场地便可与其交战。

BOSS 黑龙喀拉弥特

掉落物：灾难戒指、黑龙大剑（断尾）

善于翻滚的玩家建议双持武器，依靠翻滚躲避黑龙的甩头与吐息，并在甩头的间隙攻击黑龙。采取防守打法的玩家建议佩戴上最强的哈维尔大盾或者黑铁大盾，否则很难撑过黑龙吐息。在黑龙与玩家中等距离时一定几率会上天俯冲，此时立马朝左按两下翻滚可以到达黑龙的正后方，BOSS 高几率会使出尾巴砸地的攻击，此时正是断尾的最佳时机。击败黑龙后，场景瀑布后方开启宝箱可以获得“楔形石圆盘”。



深渊洞穴（DLC）

传送至乌拉席露市镇地牢，进入深渊洞穴后记得带上“太阳虫”头盔。顺着左侧山壁前进会遇见五名敌人，背后的尸体上可以获得法术“黑暗飞沫”。继续贴着山壁前进下坡，会看到下方有许多人性一样的敌人。

▶左：捷径；右：BOSS方向



先从有大量人性怪的平台往右侧落到下方的平台可以获得“人脸‘救命啊’”。

回到上图位置，这次通过桥梁走到对面，站在左边的平台上后会掉落在下方的雾气上。跟随白猫幻象一路前进，左侧门内的电梯可以回到王家御苑。攻击电梯房间门口右侧一面画风不太对的山壁可以开启隐藏通道，击杀人性怪后希夫会留下装备“结界大盾”。



▲左：捷径；右：隐藏墙壁

从隐藏区域出来后贴着左侧的悬崖下坡，走到头会遇见许多人性怪，其中一个角落内可以获得法术“黑焰”。原路返回，在第一个“入”字形的岔路口左转上坡可以击杀一名乌拉席露法师并获得一个“人性”，跳下前方的平台左手边有一根通往BOSS方向倒塌的石柱。

通过石柱走进山洞，贴着右侧墙壁右转，走到尽头可以获得“白楔形石圆盘”，之后便可以到达最下层穿过雾门进入BOSS战。



BOSS 马努斯

掉落物：深渊之主马努斯的灵魂、人性

本场BOSS战可以在场外直接将马努斯消磨至残血，在下图处，可以看到雾门下方有红色的光点，使用法里斯黑弓配合老鹰戒指便可攻击到马努斯。先开镜校准左右方向，然后取消开镜以自己的头部调整上下方向即可射中，可在门外直接击杀。





正常战斗请将银项链放在快捷道具栏，当BOSS使用暗术时使用银项链可以阻挡。

黯影太阳葛温德林

先去绘画世界击杀鸟人或者使用“暗月之剑”誓约入侵刷取到10个复仇之证，然后传送至暗月灵庙献上以获得奇迹“暗月光之剑”和装备“暗月护符”。然后进入雾门开始BOSS战。

之所以这个BOSS放在倒数第二是因为开战前需要先获得誓约的奇迹奖励，否则本周目将会错过。同理的还有墓王尼特，但是流程中很难在那之前凑够10个死者眼眸，因此推荐下周目跑酷获得墓王誓约的奇迹奖励。

BOSS 暗影太阳葛温德林

掉落物：葛温德林的灵魂

躲避BOSS的攻击追上进攻即可，简易的打法就是使用法里斯的黑弓+老鹰戒指+羽毛箭便可在超远距离无伤击杀。击杀后房间内的宝箱打开可以获得奇迹“太阳之剑”和“黄铜套装”。



初始之火的火炉

如果准备依靠联机获取奖杯/成就所需的装备灵魂，或是准备二三周目速通的玩家，建议此时回头完成所有能完成的事项，因为一旦击杀最终BOSS游戏便会强制进入下一周目。一周目在不受帮助的情况下可以凑齐“奇迹”与“特殊武器”外的所有物品，请参考后文的奖杯/成就流程部分。

回到传火祭祀场，从水池处落下到达王器前，将所有王的魂献祭后打开前方大门。最终场景内只有持有各类武器的黑骑士（可刷新），可以在此处刷取他们手中的武器和各色楔形石快,其中一个尸体上可以收集到“黑骑士套装”。

在穿过石梁到达对岸后左侧的楼梯上可以召唤NPC“太阳战士”，之后下楼梯穿过雾门便可展开BOSS战。

BOSS 乌薪王葛温

掉落物：乌薪王葛温的灵魂

作为最终BOSS意外的简单，建议换上易于弹反的“小圆盾”（不死镇商人出售），葛温右手挥剑时可以轻松弹反，注意一定要贴紧BOSS才能触发弹反判定，惟一需要小心的只有左手投技。

胜利后点燃前方篝火或者转身离开该区域会触发不同的结局，并获得对应的奖杯/成就，一周目白金/全成就的玩家注意备份存档。



奖杯/成就指南

本作白金 / 全成就需要收集齐所有的余烬、特殊武器、魔法、奇迹、咒术，不包含戒指，不包含 DLC 内容，仅需收集下表所有内容即可。各类型最强武器的奖杯 / 成就需要玩家收集到所有余烬，然后将各类余烬交付给对应的铁匠便能强化武器。



单人游戏最少需要三周目完成全收集，多人游戏依靠其他玩家联机丢物品可一周目完成所有奖杯 / 成就（结局备份存档）。

不过丢装备存在强化等级限制，玩家必须收集所有的余烬并拥有每一类武器强化最高等级的装备，才能看到其他玩家丢弃的所有装备。

法术

名称	地点	入手方法	备注
灵魂箭	小隆德遗迹	魔术铁匠李凯尔特出售 (2000)	魔术师出生时自带
	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (6000)、罗根出售 (6000)	-
强力灵魂箭	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (1000×2)、罗根出售 (1000)	-
灵魂巨箭	小隆德遗迹	魔术师古利古斯出售 (4000)	-
	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (2000)、罗根出售 (2000)	-
强力灵魂巨箭	小隆德遗迹	魔术师古利古斯出售 (8000)、罗根出售 (8000)	-
追踪灵魂块	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (20000)、罗根出售 (20000)	罗根离开后古利古斯才会出售
	公爵书库	罗根出售 (20000)	-
追踪灵魂结晶块	公爵书库	罗根出售 (30000)	-
灵魂枪	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (40000)、罗根出售 (40000)	罗根离开后古利古斯才会出售
	公爵书库	罗根出售 (40000)	-
灵魂结晶枪	公爵书库	罗根出售 (50000)	-
白龙吐息	公爵书库	击杀发狂的罗根掉落	-
法术武器	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (3000)、罗根出售 (3000)	-
强力法术武器	亚诺尔隆德	击落绘画礼堂吊灯后在下方拾取	-
结晶法术武器	公爵书库	罗根出售 (20000)	-
法术盾	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (3000)、罗根出售 (3000)	-
强力法术盾	公爵书库	书库四楼东北侧开启宝箱	-
传声	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (1000)	-
静音	赛恩古城	赛恩古城拾取	-
	传火祭祀场	击杀魔术师古利古斯掉落	-
控制坠落	传火祭祀场	魔术师古利古斯出售 (1500)	-
隐形武器	夹缝森林	乌拉席露的幽暗出售 (2000)	-
隐形身躯	夹缝森林	乌拉席露的幽暗出售 (2000)	-
修理	夹缝森林	乌拉席露的幽暗出售 (10000)	-
光明照耀	夹缝森林	乌拉席露的幽暗出售 (1000)	-
拟态	夹缝森林	乌拉席露的幽暗出售 (3000)	-
治疗	病村	病村拾取	-
解咒	小隆德遗迹	疗伤圣手英果德出售 (5000)	-
黑暗弹	乌拉席露市镇	乌拉席露市镇拾取	DLC
黑暗飞沫	深渊洞穴	深渊洞穴拾取	DLC
黑暗雾	乌拉席露市镇	乌拉席露市镇拾取	DLC
追踪者	北方的不死院	深渊之主马努斯的灵魂在鸟巢交换	DLC

咒术

名称	地点	入手方法	备注
火球	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (800)	咒术师出生时自带
	传火祭祀场	咒术师劳伦迪斯出售 (800)	-
火焰弹	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (8000)	-
	传火祭祀场	咒术师劳伦迪斯出售 (8000)	-
大火球	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (20000)	-
混沌大火球	克菈格的住处	誓约“混沌的仆人”加入奖励	-
火焰风暴	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (30000)	-
火焰大风暴	病村	击败“混沌的温床”后与伊札里斯的克拉娜交谈	击杀克拉娜掉落
混沌风暴	克菈格的住处	誓约“混沌的仆人”二级奖励	献祭 30 个人性
引燃火焰	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (500)	-
	传火祭祀场	咒术师劳伦迪斯出售 (500)	-
引燃烈火	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (5000)	-
喷射火焰	绘画世界	击杀肢包咒术活尸掉落	-
横扫火焰	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (10000)	-
混沌横扫火焰	混沌的废都伊札里斯	混沌的废都伊札里斯开启宝箱	-
毒雾	病村	病村沼泽拾取	-
	克菈格的住处	背蛋人恩吉出售 (10000)	-
猛毒雾	克菈格的住处	背蛋人恩吉出售 (25000)	-
喷射酸液	绘画世界	绘画世界拾取	-
剧烈出汗	传火祭祀场	咒术师劳伦迪斯出售 (2000)	-
铁身躯	传火祭祀场	咒术师劳伦迪斯出售 (2000)	-
内在潜力	病村	击败无色恶魔后拾取	-
魅惑不死人	病村	伊札里斯的克拉娜出售 (10000)	-
黑炎	深渊洞穴	深渊洞穴拾取	DLC

奇迹

名称	地点	入手方法	备注
恢复	传火祭祀场	佩特鲁斯（4000）、可靠的帕奇（5000）	-
	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（1000）	-
限制大恢复	传火祭祀场	佩特鲁斯（10000）、可靠的帕奇（10000）	-
	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（2000）	-
大恢复	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（10000）	-
阳光疗愈	公爵书库	击杀斯库拉掉落	-
生命力涌现	巨人墓地	营救索尔隆德的蕾雅获得	-
阳光滋润	公爵书库	击杀斯库拉掉落	-
原力	传火祭祀场	佩特鲁斯（4000）	-
	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（1000）	-
诸神之怒	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（10000）	-
原力并射	传火祭祀场	与卡塔利纳的杰克麦雅对话获得	-
法术防护	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（6000）	-
强化法术防护	灰烬湖	灰烬湖拾取	-
归乡路	传火祭祀场	佩特鲁斯（8000）	-
	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（1000）	-
寻求建言	传火祭祀场	佩特鲁斯（2000）	-
	城外不死教区	索尔隆德的蕾雅（500）	-
因果报应	城外不死教区	牧师欧兹华德	石像鬼 BOSS 后方的钟塔内
沉默禁令	绘画世界	绘画世界拾取	-
和平缓步	地下墓地	地下墓地拾取	-
雷枪	城外不死教区	誓约“太阳战士”加入奖励	-
巨雷枪	城外不死教区	誓约“太阳战士”一级奖励	献祭 10 个太阳徽章
阳光之枪	城外不死教区	誓约“太阳战士”一级奖励并献祭乌薪王葛温的灵魂	献祭 10 个太阳徽章和乌薪王葛温的灵魂
阳光之剑	暗月灵庙	击败暗影太阳葛温德林后开启宝箱	-
暗月光之剑	暗月灵庙	誓约“暗月之剑”一级奖励	献祭 10 个复仇之证
墓王剑舞	巨人墓地	誓约“墓王的手下”加入奖励	-
墓王大剑舞	巨人墓地	誓约“墓王的手下”一级奖励	献祭 10 个死者眼眸

装备

灵魂武器

名称	所需素材
亚尔特留斯的大剑	" 大狼希夫的灵魂短剑 / 直剑 / 大剑 / 特大剑 +10"
亚尔特留斯的大剑（圣）	" 大狼希夫的灵魂短剑 / 直剑 / 大剑 / 特大剑 +10"
亚尔特留斯的大盾	" 大狼希夫的灵魂盾 +10"
大王大剑	" 乌薪王葛温的灵魂短剑 / 直剑 / 大剑 / 特大剑 +10"
克菈格魔剑	" 克菈格的灵魂曲剑 +10"
混沌之刃	" 克菈格的灵魂刀 +10"
龙骨拳套	" 钢铁巨偶的灵魂拳套 +10"
巨偶斧	" 钢铁巨偶的灵魂斧 +10"
月光蝶触角	" 月光蝶的灵魂刺剑 / 枪 +10"
结晶环盾	" 月光蝶的灵魂盾 +10"
猎龙枪	" 翁斯坦的灵魂刺剑 / 枪 +10"
斯摩的锤子	" 斯摩的灵魂锤 +10"
猎命镰刀	" 半龙普利希拉的灵魂戟 / 鞭 +10"
暗月弓	" 葛温德林的灵魂弓 +10"
暗月锡杖	" 葛温德林的灵魂法杖 "

龙鳞武器

名称	获得方法	地点
飞龙剑	飞龙桥红龙断尾	城下不死教区
普莉希拉短剑	半龙普利希拉断尾	绘画世界
大龙牙	亚诺尔隆德王城内开启宝箱	亚诺尔隆德
古龙大剑	石生古龙断尾	灰烬湖
龙王大斧	贪食魔龙断尾	底层
月光大剑	白龙希斯断尾	结晶洞穴

光楔形石武器

名称	获得方法	地点
银骑士剑	银骑士（剑）掉落	亚诺尔隆德
亚斯特拉的直剑	飞龙之谷腐龙身下拾取	飞龙之谷
黑骑士剑	黑骑士（剑）掉落	初始之火的火炉
石大剑	石像掉落	黑森林庭院
	东国芝出售（15000）	病村
黑骑士大剑	黑骑士（大剑）掉落	初始之火的火炉
蓓尔嘉刺剑	绘画世界拾取	绘画世界拾取
弦月斧	帕奇出售（10000）	传火祭祀场
	击杀帕奇掉落	巨人墓地
黑骑士大斧	黑骑士（斧）掉落	初始之火的火炉
神许重锤	击杀圣骑士里罗伊掉落	巨人墓地
传道者的三股叉	六眼传道士掉落	公爵书库
银骑士枪	银骑士（枪）掉落	亚诺尔隆德
黑骑士戟	黑骑士（戟）掉落	初始之火的火炉
巨人戟	巨人守卫掉落	亚诺尔隆德
	王城巨人铁匠出售（5000）	亚诺尔隆德
猎龙大弓	亚诺尔隆德拾取	亚诺尔隆德
圆纹盾	击杀奥斯卡掉落	北方不死院
龙圆纹盾	飞龙之谷腐龙身下拾取	飞龙之谷
邪神盾	巨人墓地拾取	巨人墓地
黑骑士大斧	黑骑士（斧）掉落	初始之火的火炉
银骑士盾	银骑士掉落	亚诺尔隆德
黑骑士盾	黑骑士掉落	初始之火的火炉
石大盾	石像掉落	黑森林庭院
哈维尔大盾	亚诺尔隆德王城内开启宝箱	亚诺尔隆德

恶魔楔形石武器

名称	获得方法	地点
墓王剑	誓约“墓王的手下”加入奖励	巨人墓地
恶魔枪	蝙蝠恶魔掉落	亚诺尔隆德
	东国芝出售（15000）	病村

特殊盾牌

名称	获得方法	地点
黑暗之手	誓约“吸魂归”加入奖励	小隆德遗迹
圣者盾	击杀圣骑士里罗伊掉落	巨人墓地
血盾	绘画世界腐龙身后拾取	绘画世界

进化分支

武器强化列表

进化分支	所需余烬	余烬获得地点	铁匠
普通 +0 →普通 +10	大块余烬	底层	城外不死教区铁匠
普通 +10 →普通 +15	特大块余烬	小隆德遗迹	城外不死教区铁匠
普通 +10 →结晶 +5	结晶余烬	公爵书库	王城铁匠
普通 +10 →雷电 +5	不需要余烬	无	王城铁匠
普通 +10 →粗制 +5	大块余烬	底层	城外不死教区铁匠
普通 +5 →法术 +10	大块法术余烬	结晶洞穴	小隆德遗迹铁匠
法术 +5 →魔力 +5	魔力余烬	黑森林庭院	小隆德遗迹铁匠
普通 +5 →神圣 +5	圣职余烬	夹缝森林	城外不死教区铁匠
神圣 +5 →神圣 +10	大块圣职余烬	巨人墓地	城外不死教区铁匠
神圣 +5 →邪教 +5	黑暗余烬	绘画世界	城外不死教区铁匠
普通 +5 →火焰 +10	大块火焰余烬	恶魔遗迹	地下墓地铁匠
火焰 +5 →混沌 +5	混沌火焰余烬	恶魔遗迹	地下墓地铁匠

奖杯成就列表

杯种	点数	名称	要求
白金	50	黑暗灵魂	恭喜得到所有奖杯！
金杯	90	火的继承者	完成“火的继承者”的结局
金杯	90	黑暗之王	完成“黑暗之王”的结局
银杯	25	骑士的荣誉	取得所有稀有武器
银杯	25	贤者的智慧	取得所有的魔法
银杯	25	咒术师的连结	取得所有的咒术
银杯	25	圣女的祈祷	取得所有的奇迹
铜杯	15	誓约“白教”	发现誓约“白教”
银杯	25	誓约“公主的守护者”	发现誓约“公主的守护者”
银杯	25	誓约“暗月之剑”	发现誓约“暗月之剑”
银杯	25	誓约“太阳战士”	发现誓约“太阳战士”
银杯	25	誓约“森林的狩猎者”	发现誓约“森林的狩猎者”
银杯	25	誓约“吸魂鬼”	发现誓约“吸魂鬼”
银杯	25	誓约“古龙之路”	发现誓约“古龙之路”
银杯	25	誓约“墓王手下”	发现誓约“墓王手下”
银杯	25	誓约“混沌的仆人”	发现誓约“混沌的仆人”
铜杯	15	最强武器	取得普通强化后的最强武器
铜杯	15	结晶武器	取得结晶强化后的最强武器
铜杯	15	雷电武器	取得雷电强化后的最强武器
铜杯	15	粗制武器	取得粗制强化后的最强武器
铜杯	15	法术武器	取得法术强化后的最强武器
铜杯	15	魔力武器	取得魔力强化后的最强武器
铜杯	15	神圣武器	取得神圣强化后的最强武器
铜杯	15	邪教武器	取得邪教强化后的最强武器
铜杯	15	火焰武器	取得火焰强化后的最强武器
铜杯	15	混沌武器	取得混沌强化后的最强武器
铜杯	15	点燃营火	在营火处点燃营火
铜杯	15	取得原素瓶	取得原素瓶
铜杯	15	到达罗德兰	到达罗德兰
铜杯	15	苏醒之钟（不死教堂）	敲响不死教堂的苏醒之钟
铜杯	15	苏醒之钟（克拉格的住处）	敲响克拉格住处的苏醒之钟
铜杯	15	注火的秘密仪式	取得注火的秘密仪式
铜杯	15	漫步深渊技艺	取得漫步深渊技艺
银杯	25	到达亚诺尔隆德	到达亚诺尔隆德
银杯	25	取得王器	取得王器
银杯	25	击败王“墓王尼特”	击败灵魂之王“墓王尼特”
银杯	25	击败王“混沌的温床”	击败灵魂之王“混沌的温床”
银杯	25	击败王“小隆德四王”	击败分得灵魂之王“小隆德四王”
银杯	25	击败王“白龙希斯”	击败分得灵魂之王“白龙希斯”
银杯	25	击败神“黯影太阳葛温德林”	击败暗月之神“黯影太阳葛温德林”
银杯	25	击败神“半龙普利希拉”	击败猎命“半龙普利希拉”

文 哪尼 美编 Juxi

女神异闻录 3 月夜热舞		PS4 PSV Atlus	
Persona3 Dancing Moon Night		音乐	日版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：7480 日元、PSV：6980 日元			



似乎是因为官方已经宣布将在 9 月推出中文版，因此这次《P3D》和《P5D》仅推出了日版，而没有港日版，想要购买数字版的玩家只能前往日服了。值得一提的是，数字版也有附赠《P4D》高清版的同捆套装，高清版对应白金奖杯（与 PSV 版分开计算，存档不共通、DLC 曲目共通）。

玩法详解

攻略透解 GUIDE THROUGH

画面元素





①热度槽（ノリノリゲージ）

1. 热度槽是决定曲目演出是否成功的唯一标准，从低至高依次分为红、黄、白、绿、彩色五种状态。红色状态时表示处于失败边缘，低于红色时则强制以失败评价结束。

2. 完成曲目时，热度槽必须处于绿色或彩色才算过关，就算连击数和分数再高，只要热度槽不达标也没用。

3. 保持高连段及音符判定的准确度（Great 或 Perfect），是让热度槽提升的唯一方法，Miss 评价则会让热度槽下降。在 Easy 和 Normal 难度下，热度槽提升较快，而 Hard 及以上难度时，不仅热度槽提升较慢，Miss 评价会导致热度槽迅速下降。尤其在曲目的后半段要特别小心，结尾处的小小失误极有可能让之前的优秀表现前功尽弃。对于音乐游戏来说，这样的评分方式其实是不太合理的，不过本次这两款作品依然继续沿用。

②音符判定

判定点

和前作一样，音符从画面正中央向外朝六个方向发散，画面两侧各有三个判定点，左侧对应方向键上、左、下，右侧对应△键、〇键和 × 键。玩家只要随着歌曲的节奏，在音符到达判定点的瞬间按下对应按键。

判定评价

判定评价由高至低分为 Perfect、Great、Good 和 Miss。普通的★型、H 型、U 型和 DD 型音符会直接在判定点处以文字形式显示评价。

光圈音符和 Fever 音符虽然不影响连击，完全放过也不会显示为 Miss，但实际上它们也有判定评价，只是并不直接以文字形式表示，而是打中的时候在判定圈外侧闪烁不同的颜色——金色为 Perfect、绿色为 Great、蓝色为 Good。高难度下可能比较难以留意，因此如果完成曲目后，结算画面有 Good 评价的判定而自己却没有印象，那很有可能就是某些光圈音符造成的。



女神异闻录 5 星夜热舞		Atlus
Persona5 Dancing Star Night		音乐 日版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：7480 日元、PSV：6980 日元		

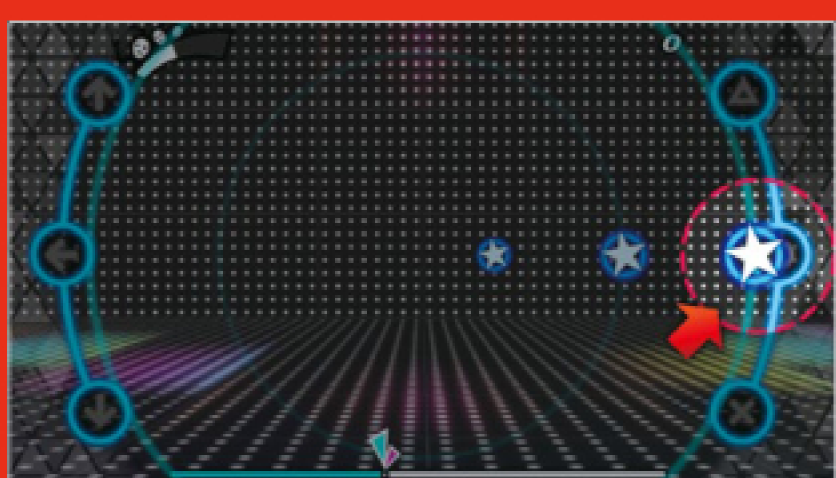
PS4 PSV



③音符

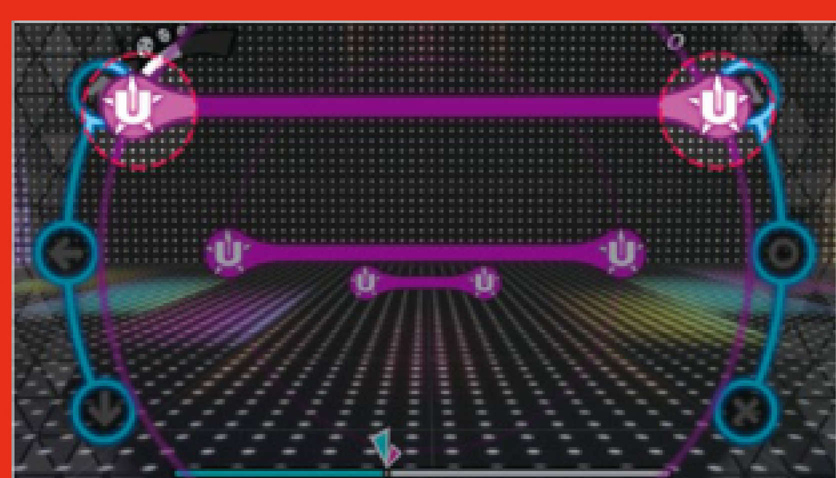
★型音符

普通的单键音符，以★型符号表示，与判定点重合时按下对应按键。



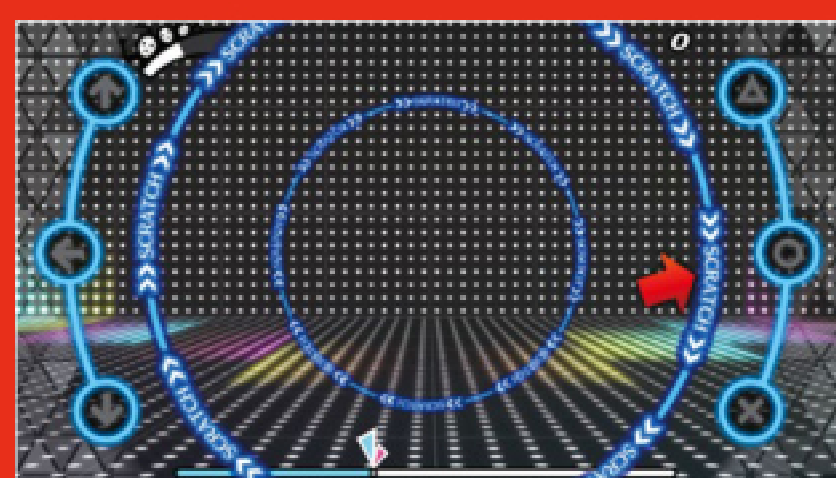
U 型音符

左右手同时押的音符，以粉色 U 型符号表示。



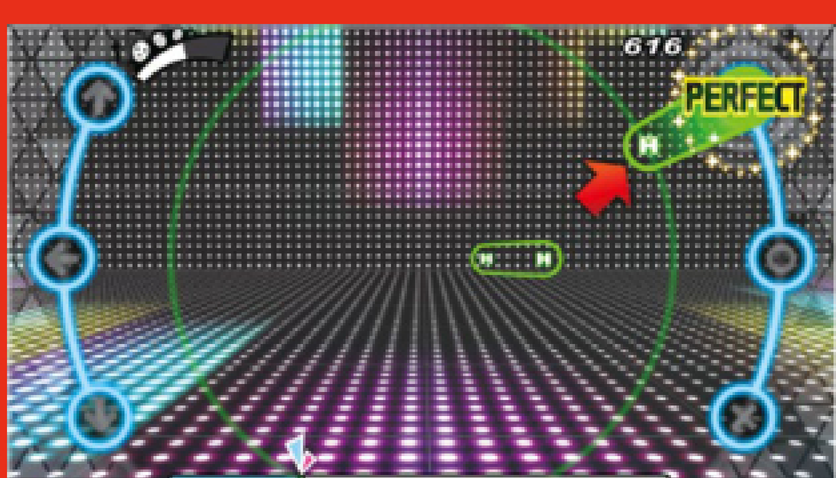
光圈音符

向外扩散的光圈，与判定圈重合瞬间拨动摇杆。也可以在“CONFIG”中将“L1,R1 ボタンにスクラッチを設定”调整为 ON，这样便可以按下 L1/R1 键完成光圈音符的判定。



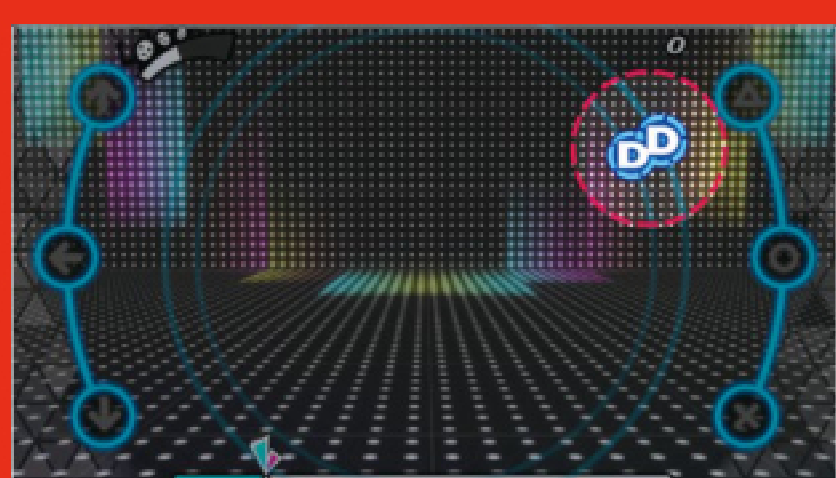
H 型音符

长押音符，以 H 型符号表示。按住按键后，看准长条结束的时间点再松开。



DD 型音符

快速连按音符，以 DD 型符号表示，简单来说就是快速按两下的单键音符。



Fever 音符

操作和光圈音符一样。其与 Fever 时间相关，具体请参考“⑤ Fever 槽”。



④连击数

1. 一般情况下，只有 Great 以上的判定才会计入连击（Max Combo）。

2.Fever 状态下，Good 判定也计入连击，不会断连。

3. 光圈及 Fever 音符只要打中，无论什么判定都会算进连击数当中。而放空不打不影响连击，不会断连。

4. 连击数与最终得分直接相关，连击数越高则分数会大幅增加。

⑤ Fever 槽

以三颗星星表示，每打中一次 Fever 光圈点亮一颗星星，若能在规定时间内点全部点亮，那么到了特定段落时便会进入“Fever 时间”，舞伴会登场进行双人热舞（Commu Fever）。

Fever 时间内，Good 判定不影响连击。只要保持高连击，那么不仅能获得更多的分数，热度槽也更容易提升。



⑥进度条

曲目时间的进度条，在规定时间内充满 Fever 槽后，进度条上会显示进入 Fever 时间的段落，请好好把握。

⑦当前分数

当前演出的实时分数。

结算评价

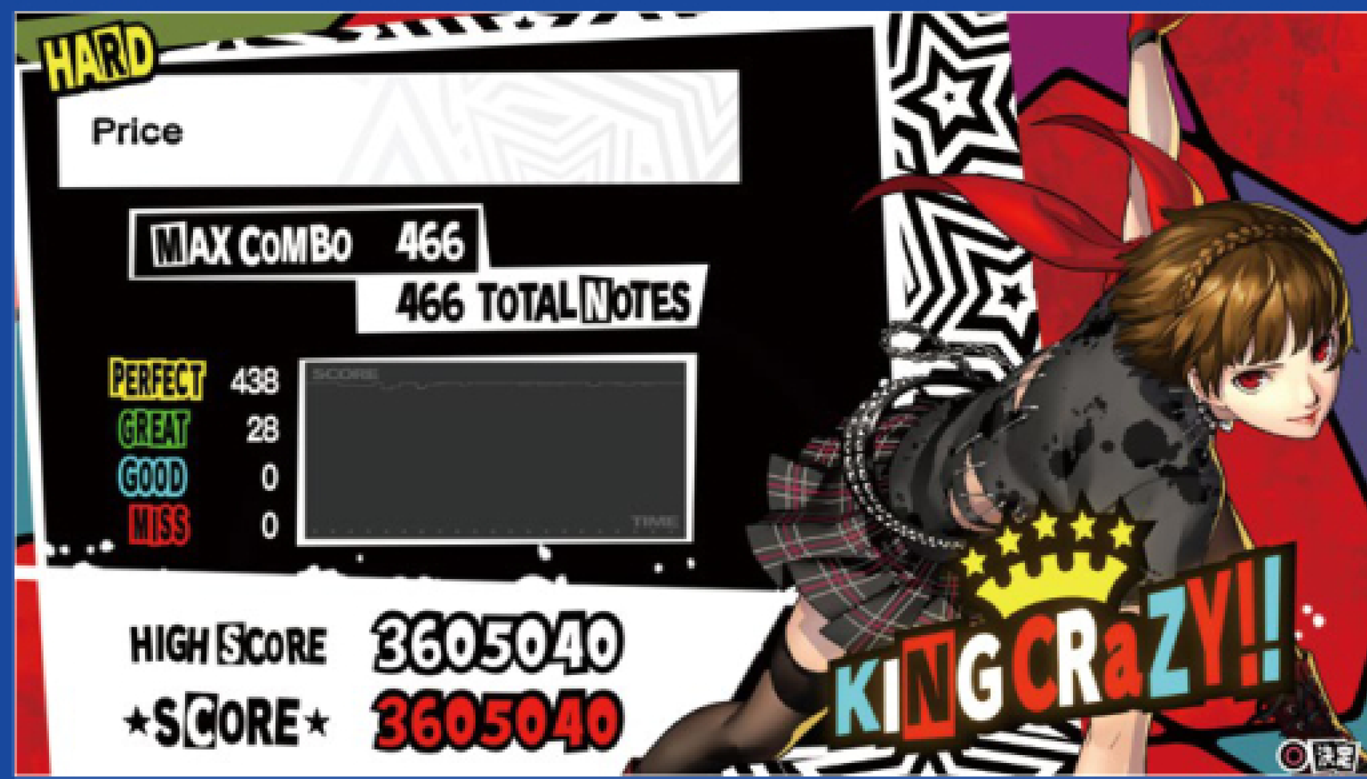
评价由低至高分为 Not Clear、Stage Clear、Brilliant 和 King Crazy。

演出途中因热度槽过低而失败，或是演出结束后热度槽未达到绿色以上，均为 Not Clear 评价，表示该曲目未通关。



演出顺利结束后热度槽为绿色或彩色即为通过，获得 Stage Clear 或是 Brilliant 评价具体视音符判定评价和连击数而定。

King Crazy 评价的要求比较严格，要求玩家达成真 · 全连。也就是打中所有的普通音符和光圈音符，且判定评价均在 Great 之上。虽然无视光圈或者在 Fever 时间中拿到 Good 判定均不断连，但这样的伪全连无法取得 King Crazy 评价。



▲没有 Good 评价的全连方可取得 King Crazy。

演奏模式 DANCING！

难度及曲目解锁

游戏默认有 Easy、Normal 和 Hard 三种难度供玩家选择，难度越高则谱面越复杂，对于热度槽的要求也更严格。

《P3D》和《P5D》本体各包含 25 首曲目，其中 22 首只要按游戏默认给出的顺序一首首通关即可，不限难度。最后三首比较特殊一些，解锁条件如下。



P3D	
《Burn My Dread》	通关 22 首基本曲目后解锁
《全ての人の魂の詩（T.komine REMIX）》	完成伊丽莎白 Commu 8 后解锁
《Moonlight Serendipity》	通关《全ての人の魂の詩（T.komine REMIX）》后解锁

P5D	
《Jaldabaoth ～ Our Beginning》	通关 22 首基本曲目后解锁
《Life Will Change（ATLUS Meguro Remix）》	完成双子 Commu 8 后解锁
《One Nightbreak》	通关《Life Will Change（ATLUS Meguro Remix）》后解锁

All Night 难度开启条件	
《P3D》	通关《Burn My Dread》任意难度
《P5D》	通关《Jaldabaoth ～ Our Beginning》任意难度

自定义装扮

选择曲目后，可以为主舞和伴舞角色设定自定义装扮。如下图所示，从上至下分别为服装、发型、饰品 1、饰品 2、变色瞳片、假发颜色。设定好之后按下触控板，可以将当前的搭配登录至“我喜欢的”，方便下次快速选择。



关于服装及饰品的解锁条件，可参阅后文中的“服装解锁”和“饰品解锁”部分。

舞伴

每首曲目有固定的主舞者（MAIN），且无法更改。

下方的伴舞角色（PARTNER）在解锁相应的角色后可自由调整，初次游玩时默认为剪影角色，之后选择自动（AUTO）则会在已解锁的角色中随机挑选。具体的解锁条件可参阅后文中的“同伴解锁”。



定制选项（Play Custom）

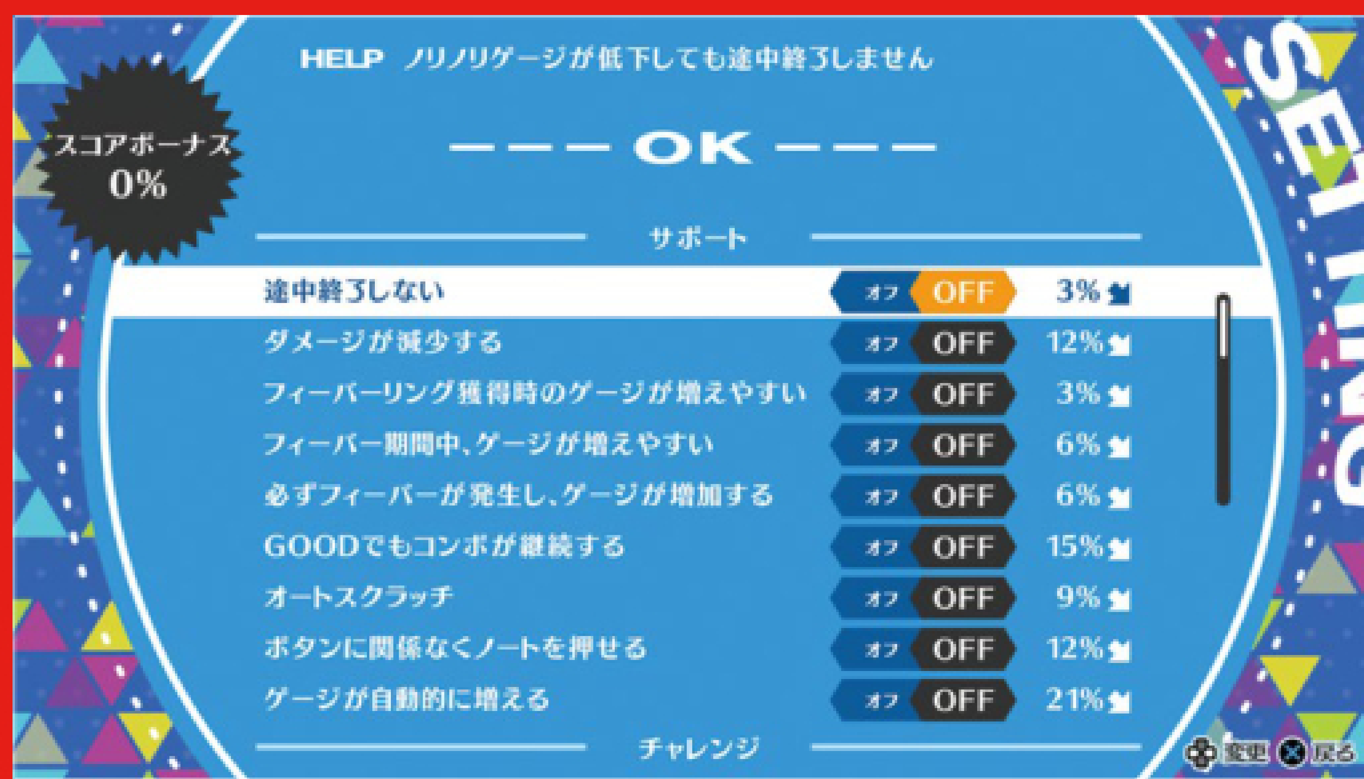
设定好角色后选择“GO NEXT”，可以调整定制选项（Play Custom）和游玩模式（Game Mode）。

定制选项（Play Custom）基本分为“サポート”和“チャレンジ”两个大类，前者为降低难度的辅助型选项，后者则是提高难度的挑战型选项。在开始演奏曲目前，可以在“Play Custom”中调整，演出途中也可以按“Options 键”→“プレイカスタム”重新调整（变更后曲目会重新开始）。

是否开启定制选项对于曲目最终评价不会有直接影响，但会影响到分数加成——开启“辅助选项”会降低分数加成，开启“挑战选项”则会提高分数加成。

由于奖杯部分还是要求玩家通关几首 All Night 难度的曲目，对于不太擅长音乐游戏的玩家而言，“辅助选项”可以帮你轻松过关。

另外，一首曲目正常情况下的极限得分是全音符 Perfect 评价，而高手之间若想继续拉开分数上的差距，那么“挑战选项”便是必不可少的了。



辅助选项（サポート）

名称	用途	分数加成	《P3D》解锁条件	《P5D》解锁条件
途中終了しない	热度槽降至最低时，曲目不会中途停止	-3%	演奏曲目时中途结束	
ダメージが減少する	得到 Miss 判定时，热度槽降低值有所减轻	-12%	观看过艾吉斯 Commu2	观看过摩尔加纳 Commu2
フィーバーリング獲得時のゲージが増えやすい	成功判定 Fever 圈音符时，热度槽上升值有所增加	-3%	观看过天田 Commu1	观看过春 Commu1
フィーバー期間中、ゲージが増えやすい	Fever 状态时，热度槽上升值有所增加	-6%	观看过顺平 Commu2	观看过真 Commu2
必ずフィーバーが発生し、ゲージが増加する	一定会触发 Commu Fever，热度槽上升值有所增加	-6%	观看过真田 Commu5	观看过龙司 Commu5
GOOD でもコンボが継続する	得到 Good 判定时，也不会中断连击数（Max Combo）	-15%	观看过伊丽莎白 Commu3	观看过双子看守 Commu3
オートスクラッチ	光圈音符自动获得 Perfect 判定，无需手动操作	-9%	不判定任何的光圈音符，通关一首曲目	
ボタンに関係なくノートを押せる	即便按下音符对应按键之外的其他按键，也可以完成判定	-12%	观看过艾吉斯 Commu4	观看过真 Commu4
ゲージが自動的に増える	无视音符的判定，热度槽自动上升	-21%	完成教学模式中的“プレイカスタムについて”	

挑战选项（チャレンジ）

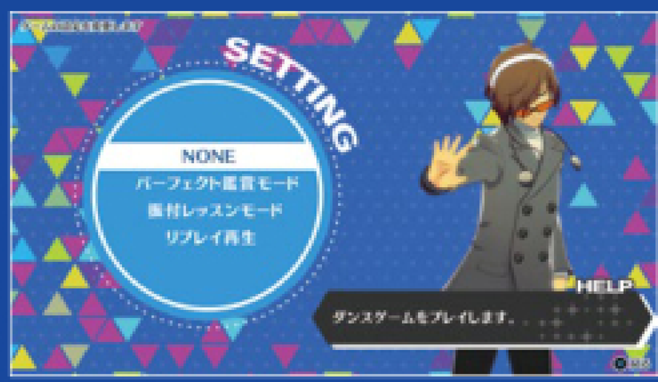
名称	用途	分数加成	《P3D》解锁条件	《P5D》解锁条件
ノート配置が反転する	音符配置反转	4%	观看过真田 Commu2	观看过龙司 Commu2
ノートが超高速になる	音符超高速飞出	12%	将音符速度（ノートスピード）调整为 7，通关任意曲目	
ノートが超低速になる	音符超低速飞出	16%	将音符速度（ノートスピード）调整为 1，通关任意曲目	
ノートに緩急がつく	音符以动态变化的速度飞出	8%	开启“ノートが途中から消える”或“現れる”，通关任意曲目	
ノートの軌道が揺らぐ	音符不以固定轨道，而是摇晃着飞出	8%	开启“ノートに緩急がつく”，通关任意曲目	
ノートが途中から消える	音符在靠近判定圈时消失	8%	观看过美鹤 Commu4	观看过摩尔加纳 Commu4
ノートが途中から現れる	音符在靠近判定圈时出现	8%	观看过真田 Commu4	观看过龙司 Commu4
ノート配置がランダムになる	音符对应的按键随机	8%	开启“ノート配置が反転する”，通关任意曲目	
ノートが見えなくなる	不显示音符	40%	观看过真田 Commu8	观看过龙司 Commu8
フィーバー中のダメージ補正なし	Fever 状态下，Miss 判定的音符会让热度槽降低	4%	完成教学模式（Tutorial）中“フィーバーについて”	
スクラッチで MISS 判定をとる	没打中光圈音符的话，也会视为 Miss 判定	4%	成功判定 100 次光圈音符	
ゲージが増加しにくくなる	热度槽的上升值减少	12%	开启 3 个以上“辅助选项”，通关任意曲目	
コンボが切れたらゲームオーバー	连击（Max Combo）中断时，曲目立刻以失败而终止	8%	乐曲开始 10 秒内，以失败而中途结束（放着不动即可）	
ノートスピードが揺らぐ	乐曲演出过程中，音符飞出的速度会发生变化	8%	将音符速度（ノートスピード）调整为 4 以外的数字，通关 3 次	

其他选项（その他）

名称	用途	分数加成	《P3D》解锁条件	《P5D》解锁条件
ノートスピードの設定	设定音符飞出的速度	-	-	
ゲージ MAX で開始するが増えない	热度槽一开始为最大值，但之后不会上升	-	观看过美鹤 Commu5	观看过摩尔加纳 Commu5
ノリノリゲージの難易度設定	设定热度槽上升的难易度	-	观看过伊丽莎白 Commu7	观看过双子看守 Commu7

游玩模式（Game Mode）

パーフェクト鉴赏モード：欣赏全Perfect评价的自动演出，可以用来熟悉谱面。



振付レッスンモード：编舞教学模式，全方位详细观察角色的动作，方便想要自学舞蹈动作的玩家。

リプレイの再生：重播模式，重新播放上一次玩家游玩该曲目的情况。

Commu事件

在《P3D》和《P5D》中，剧情模式变成了不同角色的Commu事件。每名角色各有8个Commu事件，按照一定的条件逐步解锁，其中6以后的Commu需要完成前5个以后才会出现。

《P3D》和《P5D》的所有Commu解锁条件是一致的，只是对应的角色有所不同，以下统一列出。由于Commu事件与服装、饰品解锁及奖杯等关联紧密，是必须要全部都解锁的。



岳羽由加莉/高卷杏

COMMU	解锁条件
1	更换服装通关乐曲
2	一共更换过5种服装通关乐曲
3	一共更换过12种服装通关乐曲
4	一共更换过20种服装通关乐曲
5	一共更换过28种服装通关乐曲
6	一共更换过38种服装通关乐曲
7	一共更换过50种服装通关乐曲
8	一共更换过70种服装通关乐曲

小技巧

建议解锁《Burn My Dread》(P3D)和《Jaldabaoth ～ Our Beginning》(P5D)后集中刷，因为这两首曲目是七位成员全部参与，只要注意为每名角色都换上带有New标志的服装或饰品，便可以大幅提升解锁这个Commu的效率。

伊织顺平/新岛真

COMMU	解锁条件
1	开启任意的“辅助选项”通关乐曲
2	一共更换过5种饰品通关乐曲
3	一共更换过10种饰品通关乐曲
4	一共更换过15种饰品通关乐曲
5	一共更换过20种饰品通关乐曲
6	开启所有的“辅助选项”通关乐曲
7	一共更换过30种饰品通关乐曲
8	一共更换过50种饰品通关乐曲

小技巧

参照“岳羽由加莉/高卷杏”的Commu

真田明彦/坂本龙司

COMMU	解锁条件
1	MAX COMBO累计数达到800
2	MAX COMBO累计数达到2400
3	MAX COMBO累计数达到4000
4	MAX COMBO累计数达到6000
5	MAX COMBO累计数达到8000
6	MAX COMBO累计数达到10000
7	MAX COMBO累计数达到13500
8	MAX COMBO累计数达到17000

小技巧

此Commu解锁与MAX COMBO累积数量相关，因为一般情况下只有Great和Perfect评价的音符会计入MAX COMBO数当中，因此建议打开“GOOD でもコンボが継続する”、“オートスクラッチ”和“ボタンに関係なくノートを押せる”三个辅助选项，这样Good评价的音符也会计入COMBO，可以无视光圈音符并且随便按键，只要掌握好节奏即可。这样也能选择All Night难度的曲目，因为单首曲目中音符数会更多。



桐条美鹤/摩尔加纳

COMMU	解锁条件
1	解锁1种“挑战选项”
2	解锁3种“挑战选项”
3	解锁5种“挑战选项”
4	解锁7种“挑战选项”
5	解锁9种“挑战选项”
6	开启3种以上的“挑战选项”通关乐曲
7	解锁11种“挑战选项”
8	开启5种以上的“挑战选项”通关乐曲

小技巧

建议同时打开5个“辅助选项”及5个“挑战选项”后，随便选一首自己认为最简单的曲目并通关。这样不仅可以同时完成Commu6和8，还能顺便解锁奖杯“最強の矛と盾”。

山岸风花/佐仓双叶

COMMU	解锁条件
1	游玩 3 首曲目
2	游玩 7 首曲目
3	游玩 15 首曲目
4	游玩 23 首曲目
5	游玩 31 首曲目
6	游玩 39 首曲目
7	游玩 48 首曲目
8	游玩 57 首曲目

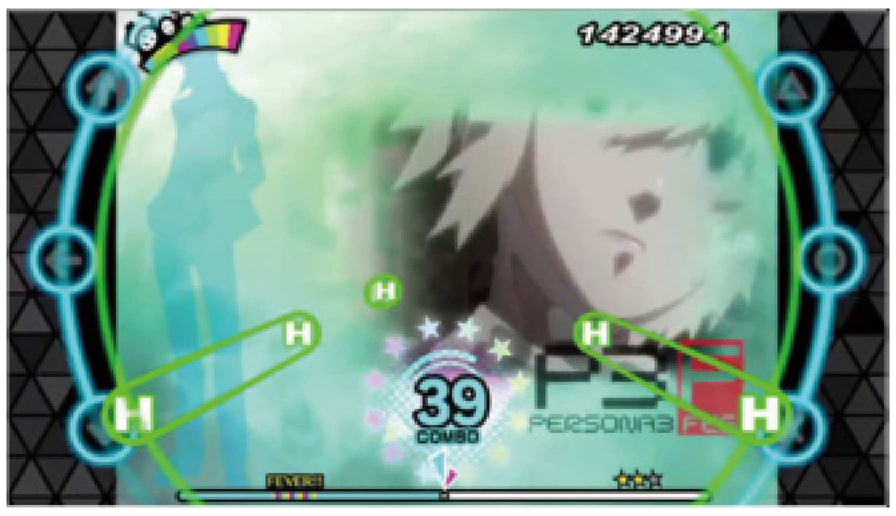
* 不同难度分开计算

艾吉斯/喜多川祐介

COMMU	解锁条件
1	音符 PERFECT 评价达到 1000 次
2	音符 PERFECT 评价达到 3000 次
3	音符 PERFECT 评价达到 5000 次
4	音符 PERFECT 评价达到 7000 次
5	音符 PERFECT 评价达到 9000 次
6	音符 PERFECT 评价达到 12000 次
7	音符 PERFECT 评价达到 16000 次
8	音符 PERFECT 评价达到 20000 次

小技巧

考验玩家打击音符的准确度，没有什么特别好的捷径，如果对自己的技术不太有把握的话，尽量选择节奏较为平缓的曲目吧。



《P3D》建议曲目：《Brand New Days》

《P5D》建议曲目：《星と僕らと》

天田干/奥村春

COMMU	解锁条件
1	以“BRILLIANT”评价通关 5 次以上
2	以“BRILLIANT”评价通关 10 次以上
3	以“BRILLIANT”评价通关 15 次以上
4	以“BRILLIANT”评价通关 20 次以上
5	以“BRILLIANT”评价通关 26 次以上
6	以“BRILLIANT”评价通关 33 次以上
7	以“BRILLIANT”评价通关 40 次以上
8	以“BRILLIANT”评价通关 47 次以上

伊丽莎白/卡萝莉娜&芮丝汀娜

COMMU	解锁条件
1	游戏开始后自动解锁
2	观看完 3 个 Commu 事件
3	观看完 7 个 Commu 事件
4	观看完 12 个 Commu 事件
5	观看完 18 个 Commu 事件
6	观看完 27 个 Commu 事件
7	观看完 36 个 Commu 事件
8	观看完 47 个 Commu 事件

角色房间

从 Commu 6 开始，当观看完相关的对话事件后，玩家还可以参观该角色的房间（天鹅绒房间相关角色除外），拥有 PS VR 的玩家还可以打开 VR 模式，360 度观察整个房间的摆设（Options 键→ VR モード）。想要离开房间的话，请按下 Options 键后，选择“戻る”。

房间内的基本操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
○键	调查
× 键	蹲下
Options 键	打开菜单





寻找卡片

《P3D》角色们的房间中藏有“伊丽 P”的卡片、《P5D》角色们的房间中则藏有“双子卡片”。Commu6、7、8 中各有一张，所以一款作品中的 7 名角色共有 21 张卡片，具体分布如下。

P3D

岳羽由加莉


Commu 6：化妆台上方，贴满明信片的相框中央。


Commu 7：电视机右侧，最靠外的购物袋中。


Commu 8：书桌右侧桌脚后面的墙壁上。

伊织顺平


Commu 6：吉他左侧漫画书的下方。

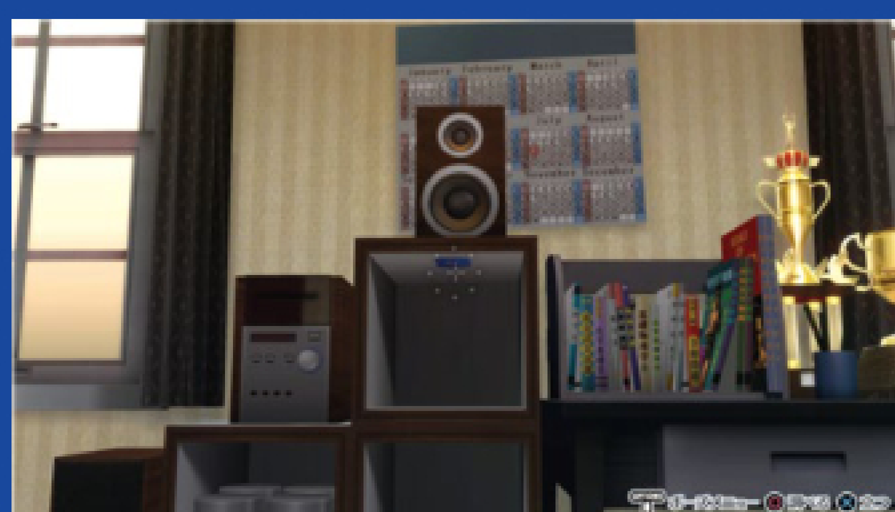

Commu 7：挂着书包位置下方的床脚。


Commu 8：电视机上方机器人模型的脚下。

真田明彦


Commu 6：健身器材的下方。


Commu 7：电视机左侧的书籍《チャンプの法则》中夹着。


Commu 8：书桌左侧的方格的顶部，也就是音响下方，请蹲下查看。

桐条美鹤


Commu 6：梳妆台桌子左侧的桌脚上。


Commu 7：浴室的顶部。


Commu 8：沙发中央的桌子，在靠近电视机的那一侧，蹲下来可以看见。

山岸风花


Commu 6：进门右侧，墙上最上层最右侧的花盆后方。


Commu 7：洗面台右侧放牙刷杯具的隔板下方，请蹲下查看。


Commu 8：书桌右侧放满杂物的箱子内，请蹲下查看。

艾吉斯



Commu 6：洗面台附近，暖气片旁边的箱子上。



Commu 7：键盘下方的弹药箱侧面，站在键盘旁反向看比较好发现。



Commu 8：最里侧的衣橱，反向看可以在下方挂的衣服背面发现。

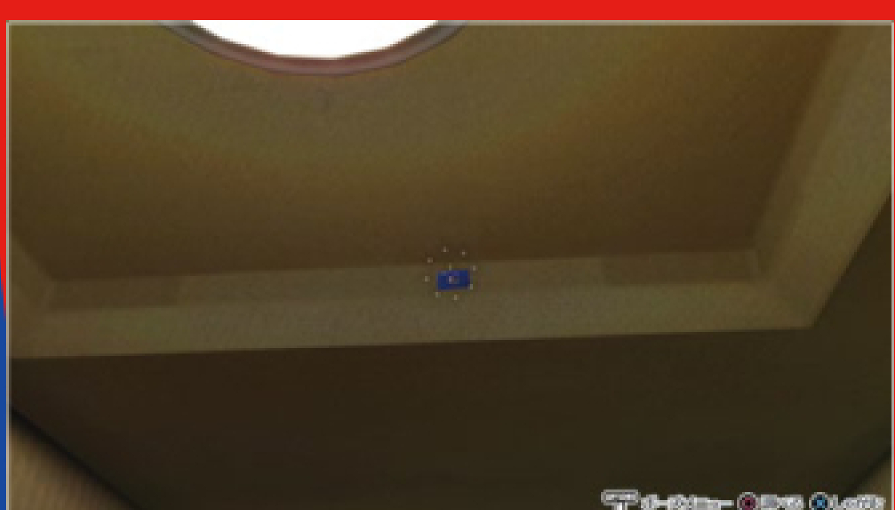
天田干



Commu 6：壁橱侧面，书架最上层所在的位置。



Commu 7：书桌上宠物笼子里。



Commu 8：房间天花板上，吊灯的附近，靠近门的那一侧。

P5D

高卷杏



Commu 6：柜子上的剪贴画相框中。



Commu 7：房门边，衣架上层的行李箱上。



Commu 8：椅子后面，长镜的背面。

坂本龙司



Commu 6：床头边上，红色背包左侧的杂志中。



Commu 7：床尾边上，滑板旁边的书架侧面。



Commu 8：房间中央，桌子的下方。

新岛真



Commu 6：窗户下的垃圾桶内。



Commu 7：房门旁的架子，放着闹钟那一层隔板的下方，需要蹲下后观看。



Commu 8：书桌左侧的矮柜内，在最上层熊猫玩偶的边上。

喜多川祐介



Commu 6：椅子前画板的背面。



Commu 7：门口鞋柜上，水果篮的后方。

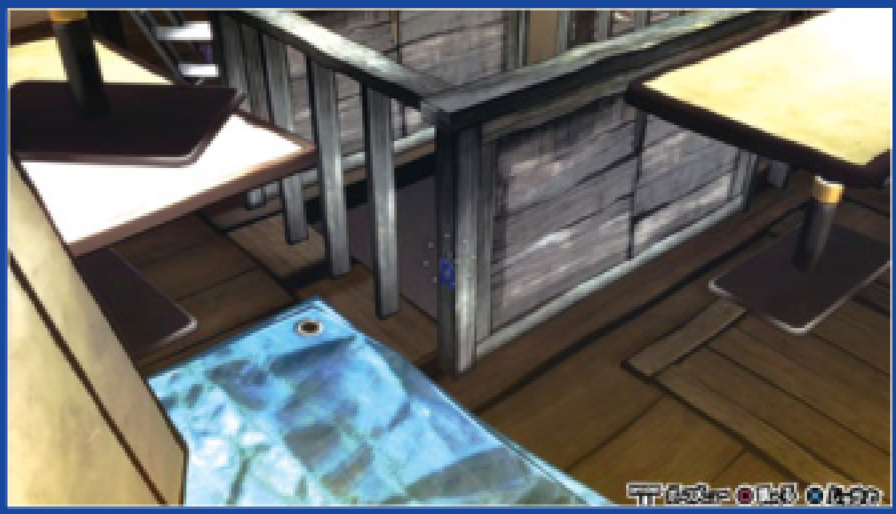


Commu 8：窗户前印象画左侧，画板的后方。

摩尔加纳



Commu 6：沙发后面的墙上。



Commu 7：楼梯的柱子背面。

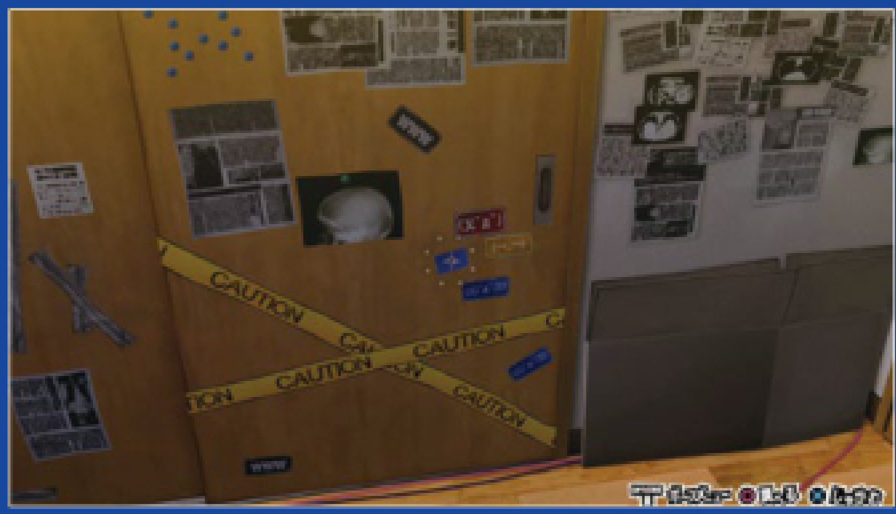


Commu 8：站在沙发和工作桌中间，抬头往上看，在天花板的横梁上。

佐仓双叶



Commu 6：电脑桌左侧，书架最上方的书本上。



Commu 7：双扇门的右侧，警告带的上方。



Commu 8：电脑桌旁，放满饮料的冰箱中。

奥村春



Commu 6：落地窗边，放满餐具的柜子左侧。



Commu 7：靠近房门一侧的观赏植物花盆下方。



Commu 8：床脚的椅子下方，需要蹲下后观看。





同伴解锁

P3D

曲目	主舞角色	伴舞角色			
		Easy 通关	Normal 通关	Hard 通关	All Night 通关
Mass Destruction（"P3" + "P3F"ver.）	主人公	天田干	桐条美鹤	真田明彦	天田干
When The Moon's Reaching Out Stars（Hideki Naganuma Remix）	岳羽由加莉	艾吉斯	伊织顺平	主人公	桐条美鹤
Soul Phrase	真田明彦	伊织顺平	岳羽由加莉	桐条美鹤	主人公
Wiping All Out（ATLUS Kozuka Remix	山岸风花	桐条美鹤	真田明彦	天田干	桐条美鹤
全ての人の魂の戦い（Daisuke Asakura Remix	-	-	-	-	-
A Way og Life（ATLUS Kitajoh Remix	艾吉斯	岳羽由加莉	主人公	天田干	伊织顺平
Burn My Dread		-	-	-	-
Burn My Dread（Novoiski REMIX	桐条美鹤	主人公	岳羽由加莉	艾吉斯	天田干
Light the Fire Up in the Night KAGEJIKAN + "MAYONAKA"（sasakure.UK Remix	天田干	真田明彦	主人公	桐条美鹤	真田明彦
Deep breath Deep Breath（Yuu Miyake Remix	伊织顺平	山岸风花	艾吉斯	真田明彦	山岸风花
Brand New Days	-	-	-	-	-
Mass Destruction（Tetsuya Kobayashi Remix	天田干	伊织顺平	艾吉斯	岳羽由加莉	山岸风花
Time（ATLUS Kitajoh Remix	山岸风花	主人公	岳羽由加莉	伊织顺平	艾吉斯
Light the Fire Up in the Night KAGEJIKAN + "MAYONAKA"	真田明彦	艾吉斯	山岸风花	天田干	艾吉斯
Want To Be Close（ATOLS Remix	岳羽由加莉	天田干	真田明彦	山岸风花	天田干
Burn My Dread -Last Battle-	-	-	-	-	-
Brand New Days Yuyoyuppe Remix	主人公	岳羽由加莉	山岸风花	伊织顺平	艾吉斯
深层心理（Lotsu Juice Remix	伊织顺平	桐条美鹤	天田干	主人公	岳羽由加莉
When The Moon's Reaching Out Stars	桐条美鹤	山岸风花	真田明彦	伊织顺平	山岸风花
Heartful Cry（ATLUS Konishi Remix	艾吉斯	真田明彦	桐条美鹤	山岸风花	真田明彦
Our Moment（OP ver.）	-	-	-	-	-
キミの记忆（ATLUS Meguro Remix	-	-	-	-	-
Laser Beam（PERSONA SUPER LIVE P-SOUND BOMB!!!! 2017	-	-	-	-	-
Burn My Dread	主人公	-	-	-	-
全ての人の魂の诗（T.komine REMIX	伊丽莎白	艾吉斯	主人公	玛格丽特	拉比利斯
Moonlight Serendipity	-	-	-	-	-

P5D

曲目	主舞角色	伴舞角色			
		Easy 通关	Normal 通关	Hard 通关	All Night 通关
Wake Up,Get Up,Get Out There（Jazztronik Remix）	主人公	奥村春	高卷杏	坂本龙司	高卷杏
Tokyo Daylight（ATLUS Kozuka Remix）	摩尔加纳	喜多川祐介	奥村春	新岛真	喜多川祐介
Rivers In the Desert（Mito Remix）	高卷杏	主人公	新岛真	坂本龙司	奥村春
The Whims of Fate（Yukihiro Fukutomi Remix）	新岛真	高卷杏	喜多川祐介	奥村春	主人公
Life Will Change）	-	-	-	-	-
Blooming Villain（ATLUS Konishi Remix）	坂本龙司	摩尔加纳	佐仓双叶	奥村春	摩尔加纳
Life Goes On）	喜多川祐介	佐仓双叶	高卷杏	坂本龙司	奥村春
Last Surprise）	佐仓双叶	高卷杏	奥村春	主人公	坂本龙司
Will Power（Shacho Remix）	奥村春	主人公	坂本龙司	高卷杏	喜多川祐介
星と仆らと	-	-	-	-	-
Rivers In the Desert	主人公	喜多川祐介	摩尔加纳	新岛真	佐仓双叶
母のいた日々（ATLUS Kitajoh Remix）	佐仓双叶	摩尔加纳	新岛真	喜多川祐介	摩尔加纳
Beneath the Mask（KAIEN Remix）	奥村春	新岛真	佐仓双叶	摩尔加纳	新岛真
Keeper of Lust	坂本龙司	高卷杏	喜多川祐介	主人公	新岛真
Last Surprise（jazztronik Remix	-	-	-	-	-
Wake Up,Get Up,Get Out There	高卷杏	摩尔加纳	喜多川祐介	佐仓双叶	摩尔加纳
星と仆らと（tofubeats Remix）	摩尔加纳	佐仓双叶	主人公	高卷杏	坂本龙司
Blooming Villain	喜多川祐介	摩尔加纳	新岛真	主人公	摩尔加纳
Price	新岛真	坂本龙司	佐仓双叶	摩尔加纳	坂本龙司
GROOVY（OP ver.）	-	-	-	-	-
Last Surprise	-	-	-	-	-
Rivers In the Desert（PERSONA SUPER LIVE P-SOUND BOMB!!!! 2017）	-	-	-	-	-
Jaldabaoth ～ Our Beginning	主人公	-	-	-	-
Life Will Change（ATLUS Meguro Remix）	双子看守	主人公	摩尔加纳	伊丽莎白	西奥多
One Nightbreak	-	-	-	-	-

服装解锁

P3D

服装名	解锁条件
私服・夏 女子セット	由加莉 Commu1
ネオンドレスセット	《キミの记忆 (ATLUS Meguro Remix)》过关
私服・冬 女子セット	由加莉 Commu3
メイド服セット	由加莉 Commu6
クリスマス衣装 女子セット	由加莉 Commu7
チアリーダー衣装セット	由加莉 Commu8
月光馆学园制服 女子セット	美鹤 Commu2
S.E.E.S. 装备品 女子セット	美鹤 Commu3
ハロウィン衣装 女子セット	美鹤 Commu7
水着 女子セット	美鹤 Commu8
月光馆指定ジャージ 女子セット	风花 Commu1
ハイレグアーマー (赤)	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：由加莉 Commu8
ハイレグアーマー (绿)	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：风花 Commu8
ハイレグアーマー (黒)	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：美鹤 Commu8
月光馆指定ジャージ 男子セット	顺平 Commu3
水着 男子セット	顺平 Commu4
ハロウィン衣装 男子セット	顺平 Commu6
月光馆学园制服・夏 男子セット	真田 Commu1
S.E.E.S. 装备品 男子セット	真田 Commu3
クリスマス衣装 男子セット	真田 Commu6
私服・冬 男子セット	天田 Commu2
私服・夏 男子セット	天田 Commu3
宴・ステージ衣装セット	伊丽莎白 Commu1
群青色の衣服セット	伊丽莎白 Commu6

P5D

服装名	解锁条件
宴・ステージ衣装セット	双子看守 Commu1
秀尽学园制服・夏 男子セット	坂本龙司 Commu1
秀尽学园制服・夏 女子セット	奥村春 Commu2
私服・夏 男子セット	坂本龙司 Commu3
私服・夏 女子セット	高卷杏 Commu1
私服・冬 男子セット	喜多川祐介 Commu2
私服・冬 女子セット	高卷杏 Commu3
秀尽指定ジャージ 男子セット	喜多川祐介 Commu3
秀尽指定ジャージ 女子セット	佐仓双叶 Commu1
クマ衣装	摩尔加纳 Commu1
アイギス衣装	摩尔加纳 Commu2
囚人服	寻找"双子卡片"报酬：摩尔加纳 Commu7
怪盗服 男子セット	摩尔加纳 Commu3
怪盗服 女子セット	新岛真 Commu3
执事服	奥村春 Commu6
メイド服	高卷杏 Commu6
水着 男子セット	喜多川祐介 Commu4
水着 女子セット	高卷杏 Commu8
ハロウィン衣装 男子セット	摩尔加纳 Commu7
ハロウィン衣装 女子セット	新岛真 Commu6
クリスマス衣装 男子セット	坂本龙司 Commu6
クリスマス衣装 女子セット	高卷杏 Commu7
コルセットドレス	曲目《Last Surprise》通关
群青色の衣服	双子看守 Commu6
アマゾネスアーマー	寻找"双子卡片"报酬：高卷杏 Commu8
デカダンアーマー	寻找"双子卡片"报酬：新岛真 Commu8
RPG アーマー	寻找"双子卡片"报酬：佐仓双叶 Commu8
ロイヤルアーマー	寻找"双子卡片"报酬：奥村春 Commu8

饰品解锁

P3D

饰品	解锁条件
ネコミミピン	由加莉 Commu5
イヌミミピン	风花 Commu6
ウサミミピン	艾吉斯 Commu8
ヘッドドレス	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：顺平 Commu8
カチューシャ（サル）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：真田 Commu7
カチューシャ（ウサギ）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：由加莉 Commu7
カチューシャ（ネコ）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：风花 Commu7
活・伊势海老	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：真田 Commu8
プチまる君	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：天田 Commu8
魔术师の仮面	美鹤 Commu6
女教皇の仮面	
女帝の仮面	艾吉斯 Commu7
皇帝の仮面	
隠者の仮面	
ヘッドフォン（赤）	顺平 Commu1
ヘッドフォン（青）	
ヘッドフォン（黄）	
ヘッドフォン（ピンク）	
DENON AH-MM200	风花 Commu2
DENON AH-MM300	
DENON AH-GC20	
DENON AH-MM400	
アイコン・ワイワイ	顺平 Commu7
アイコン・ペカペカ	真田 Commu7
アイコン・ニャーニャー	风花 Commu7
アイコン・ワーワー	天田 Commu7
おしゃれ眼镜（メタル）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：由加莉 Commu6
おしゃれ眼镜（灰）	由加莉 Commu2
おしゃれ眼镜（黒）	
おしゃれ眼镜（赤）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：由加莉 Commu6
おしゃれ眼镜（紫）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：美鹤 Commu6
おしゃれ眼镜（青）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：风花 Commu6
おしゃれ眼镜（水色）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：风花 Commu6
おしゃれ眼镜（ピンク）	由加莉 Commu2
おしゃれ眼镜（群青）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：美鹤 Commu6
サングラス（クール）	美鹤 Commu1
サングラス（レッド）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：真田 Commu6
サングラス（オレンジ）	美鹤 Commu1
サングラス（チェリー）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：艾吉斯 Commu6
サングラス（スモーク）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：真田 Commu6
サングラス（ミラー）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：艾吉斯 Commu6
サングラス（マリン）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：真田 Commu6
サングラス（メルヘン）	美鹤 Commu1
サングラス（べっ甲）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：艾吉斯 Commu6
70' サングラス（A）	艾吉斯 Commu3
70' サングラス（B）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：顺平 Commu6
70' サングラス（C）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：天田 Commu6
70' サングラス（D）	艾吉斯 Commu3
70' サングラス（E）	
70' サングラス（F）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：顺平 Commu6
70' サングラス（G）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：天田 Commu6
70' サングラス（H）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：顺平 Commu6
70' サングラス（I）	寻找"伊丽 P 卡片"报酬：天田 Commu6
看守の眼带・左	通关后获得
看守の眼带・右	通关后获得
鼻眼镜	伊丽莎白 Commu2
长鼻眼镜	伊丽莎白 Commu5

饰品	解锁条件
ネコヒゲ（黒）	天田 Commu4
ネコヒゲ（白）	
奇オのヒゲ	风花 Commu4
ピエロの赤鼻	艾吉斯 Commu1
まるほっぺ	寻找“伊丽 P 卡片”报酬：天田 Commu7
时価ネットマスク	顺平 Commu5
时価ネット GOLD	顺平 Commu8
デモニカマスク	寻找“伊丽 P 卡片”报酬：艾吉斯 Commu8
中华大头	寻找“伊丽 P 卡片”报酬：艾吉斯 Commu7
タオルヘッド	寻找“伊丽 P 卡片”报酬：美鹤 Commu7
じゃがりこマスク（女性）	寻找“伊丽 P 卡片”报酬：顺平 Commu7
じゃがりこマスク（男性）	
イヌしっぽ	风花 Commu3
ネコしっぽ	艾吉斯 Commu6
妖精の羽根	天田 Commu5

P5D

饰品	解锁条件
ネコミミピン	杏 Commu5
イヌミミピン	双叶 Commu6
ウサミミピン	双叶 Commu8
ヘッドドレス	寻找“双子卡片”报酬：摩尔加纳 Commu8
カチューシャ（サル）	寻找“双子卡片”报酬：龙司 Commu7
カチューシャ（ウサギ）	寻找“双子卡片”报酬：双叶 Commu7
カチューシャ（ネコ）	杏 Commu5
活・伊勢海老	寻找“双子卡片”报酬：祐介 Commu8
ブチまる君	寻找“双子卡片”报酬：真 Commu7
魔术师の仮面	摩尔加纳 Commu6
女教皇の仮面	
女帝の仮面	祐介 Commu7
皇帝の仮面	
隠者の仮面	
ヘッドフォン（赤）	真 Commu1
ヘッドフォン（青）	
ヘッドフォン（黄）	
ヘッドフォン（ピンク）	
DENON AH-MM200	双叶 Commu2
DENON AH-MM300	
DENON AH-GC20	
DENON AH-MM400	
アイコン・ワイワイ	真 Commu7
アイコン・ペカペカ	龙司 Commu7
アイコン・ニャーニャー	双叶 Commu7
アイコン・ワーワー	春 Commu7
おしゃれ眼镜（メタル）	寻找“双子卡片”报酬：龙司の部屋
おしゃれ眼镜（灰）	杏 Commu2
おしゃれ眼镜（黒）	
おしゃれ眼镜（赤）	寻找“双子卡片”报酬：龙司 Commu6
おしゃれ眼镜（紫）	寻找“双子卡片”报酬：摩尔加纳 Commu6
おしゃれ眼镜（青）	寻找“双子卡片”报酬：真 Commu6
おしゃれ眼镜（水色）	
おしゃれ眼镜（ピンク）	杏 Commu2
おしゃれ眼镜（群青）	寻找“双子卡片”报酬：龙司 Commu6
サングラス（クール）	祐介 Commu1
サングラス（レッド）	寻找“双子卡片”报酬：春 Commu6
サングラス（オレンジ）	祐介 Commu1
サングラス（チェリー）	寻找“双子卡片”报酬：双叶 Commu6
サングラス（スモーク）	寻找“双子卡片”报酬：春 Commu6
サングラス（ミラー）	寻找“双子卡片”报酬：双叶 Commu6
サングラス（マリン）	寻找“双子卡片”报酬：春 Commu6
サングラス（メルヘン）	祐介 Commu1
サングラス（べっ甲）	寻找“双子卡片”报酬：双叶 Commu6
70' サングラス（A）	春 Commu3
70' サングラス（B）	寻找“双子卡片”报酬：杏 Commu6
70' サングラス（C）	寻找“双子卡片”报酬：祐介 Commu6

饰品	解锁条件
70' サングラス（D）	春 Commu3
70' サングラス（E）	
70' サングラス（F）	寻找“双子卡片”报酬：杏 Commu6
70' サングラス（G）	寻找“双子卡片”报酬：祐介 Commu6
70' サングラス（H）	寻找“双子卡片”报酬：杏 Commu6
70' サングラス（I）	寻找“双子卡片”报酬：祐介 Commu6
看守の眼帯・左	双子看守 Commu8
看守の眼帯・右	
鼻眼镜	双子看守 Commu2
长鼻眼镜	双子看守 Commu5
ネコヒゲ（黒）	春 Commu3
ネコヒゲ（白）	
奇オのヒゲ	双叶 Commu4
ピエロの赤鼻	摩尔加纳 Commu1
まるほっぺ	寻找“双子卡片”报酬：春 Commu7
时価ネットマスク	祐介 Commu5
时価ネット GOLD	祐介 Commu8
デモニカマスク	寻找“双子卡片”报酬：龙司 Commu8
中华大头头	寻找“双子卡片”报酬：双叶 Commu8
タオルヘッド	寻找“双子卡片”报酬：双叶 Commu7
じゃがりこマスク（女性）	寻找“双子卡片”报酬：祐介 Commu7
じゃがりこマスク（男性）	
イヌしっぽ	双叶 Commu3
ネコしっぽ	祐介 Commu6
妖精の羽根	春 Commu5

奖杯

和前作一样，《P3D》和《P5D》的白金难度不高，方法合理的话 7~9 小时便可拿下。除了参阅前文中一些刷 Commu 的小技巧外，请留意后文中“重点奖杯解说”所列出的曲目，在解锁曲目或刷 Commu 时，可以优先完成这些曲目（注意要对应难度），这样便可以节省大量的时间。



《P3D》奖杯列表

名称	条件	奖杯
ダンシング☆ムーンナイト	取得其他所有的奖杯	白金
備えあれば忧いなし	游玩教学模式（Tutorial）中任意一项	铜杯
みんないつも通り	观看了同伴的 Commu 事件	铜杯
THE・お部屋访问	探索同伴的房间	铜杯
リーダー気质	观看 20 个 Commu 事件	铜杯
心の友よ	探索所有男性同伴的房间	银杯
天然モテ男	探索所有女性同伴的房间	银杯
宴は続くよどこまでも	充分参与伊丽莎白的宴会（完成伊丽莎白 Commu8）	银杯

名称	条件	奖杯
やっぱり君じゃなきゃ	观看所有的 Commu 事件	金杯
ガサ入れはじめました	“寻找伊丽 P 卡片”中获得 5 个报酬	铜杯
ライバルはコロマル	“寻找伊丽 P 卡片”中获得所有的报酬	银杯
出たがり P さん	伊丽 P 参加了宴会（完成伊丽莎白 Commu8）	铜杯
挑戦の时は来た	最高难度 (All Night) 解锁	银杯
リア充デビュー	获得服装	铜杯
ワードローブには入らない	获得总数一半的服装	银杯
ファッションモンスター	获得所有的服装	金杯
全ての眼镜を揃えしもの	获得所有的眼镜	铜杯
カラスの习性	获得总数一半的装饰品	铜杯
ダンシング宝石商	获得所有的装饰品	银杯
お引き取り下さいませ	在歌曲演奏途中结束表演	铜杯
ようこそパリピの世界へ	在“DANCING!”中通关一首曲目	铜杯
评価の簒夺者	任意一首曲目获得最高评价（King Crazy）	银杯
天赋の才	难度 Hard 以上，以一半以上的 Perfect 判定通关	银杯
得点のオルギアモード	刷新自己的最高分记录（第一遍放空，第二遍再认真游玩）	铜杯
谁なんだお前は	发型变换、发色变换，装备两个装饰品、变色瞳片后开始跳舞。	铜杯
専属のスタイリスト	除虎狼丸、荒垣以外的所有人，换装后作为主舞（Main）完成一首曲目	铜杯
コミュ百花缭乱	观看 40 个与同伴的双人热舞（Commu Fever）	金杯
どうでもいいと言わせない	观看主人公 (结城理) 参加的所有舞蹈	银杯
踊れる最终兵器	观看艾吉斯 (Aegis) 参加的所有舞蹈	银杯
歴戦の名コンビ	真田与美鹤互相参加了对方的歌曲	铜杯
頼れる同级生	由加莉与顺平互相参加了对方的歌曲	铜杯
意思疎通の难しさ	风花与天田各互相参加了对方的歌曲	铜杯
ヘビロテ行きます！	重放了录像	铜杯
つい集めちゃって…	收集中所有角色的“？？？”解开	铜杯
こだわりファッション	把服装登录到“我喜欢的”（装扮好后点击触控板）	铜杯
骨までしゃぶって	解锁所有的“定制选项（Play Custom）”	银杯
ノリさえ良ければ	定制选项中，改变“その他”的“ノリノリゲージの难易度设定”后，通关一首曲目。	铜杯
アメとムチ	定制选项中，同时打开“GOOD でもコンボが継続する”与“コンボが切れたらゲームオーバー”后通关。	铜杯
食らえ！幻の变化球	定制选项中，同时打开“ノートの轨道が揺らぐ”与“ノートに缓急がつく”后通关。	铜杯
结果にコミット	同时打开所有“辅助选项（サポート）”后，通关难易度 HARD 以上的歌曲。	铜杯
最强の矛と盾	" 同时打开 5 个以上“挑战选项（チャレンジ）”和 5 个以上“辅助选项（サポート）”后，通关歌曲。"	铜杯
ラスボスとの邂逅	在 All Night 难度下打开 10 个以上“挑战选项（チャレンジ）”后开始演奏，无需通关。	铜杯

《P3D》重点奖杯解说

どうでもいいと言わせない

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

・Mass Destruction（P3+P3F ver.）【任意难度】
・When The Moon’s Reaching Out Stars(Hideki Nagamuma Remix)【Hard】
・Soul Phrase【All Night】
・A Way of Life(ATLUS Kitajoh Remix)【Normal】
・Burn My Dread（Novoiski REMIX）【Easy】
・Light the Fire Up in the Night “KAGEJIKAN”+“MAYONAKA”(sasakure.UK Remix)【Normal】
・Time(ATLUS Kitajoh Remix)【Easy】
・brand New Days(Yuyoyuppe Remix)【任意难度】
・深层心理 (Lotus Juice Remix)【Hard】
・Burn My Dread【任意难度】
・全ての人の魂の诗【Normal】

踊れる最终兵器

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

・When The Moon’s Reaching Out Stars(Hideki Nagamuma Remix)【Easy】
・A Way of Life(ATLUS Kitajoh Remix)【任意难度】
・Burn My Dread（Novoiski REMIX）【Hard】
・Deep Breath Deep Breath(Yuu Miyake Remix)【Normal】
・Mass Destruction(Tetsuya Kobayashi Remix)【Normal】
・Time(ATLUS Kitajoh Remix)【All Night】
・Light the Fire Up in the Night “KAGEJIKAN” + “MAYONAKA”【Easy 或 All Night】
・Brand New Days(Yuyoyuppe Remix)【All Night】
・Heartful Cry(ATLUS Konishi Remix)【任意难度】
・全ての人の魂の诗【Easy】

歴戦の名コンビ

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

・When The Moon's Reaching Out Stars【Normal】
・Soul Phrase【Hard】

頼れる同级生

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

・When The Moon's Reaching Out Stars（Hideki Naganuma Remix）【Normal】
・深层心理 Lotsu Juice Remix【All Night】

意思疎通の难しさ

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

・Wiping All Out ATLUS Kozuka Remix【Hard】
・Mass Destruction Tetsuya Kobayashi Remix【All Night】

“定制项目”相关奖杯

“ノリさえ良ければ”、“アメとムチ”、“食らえ！幻の变化球”、“最强の矛と盾”可以在同一次演奏中完成，这样可以节省不少时间。首先确定打开“GOOD でもコンボが継続する”、“コンボが切れたらゲームオーバー”、“ノートの轨道が揺らぐ”和“ノートに缓急がつく”，再开启随意四个“辅助选项”，以及两个自己可以掌控的“挑战选项”，接着把“其他选项”中的ノリノリゲージの难易度调整为“Easy”，最后选一首难度最低的曲目完成就行了。



《P5D》奖杯列表

名称	条件	奖杯
ダンシング☆スターナイト	取得其他所有的奖杯	白金
入念な计画	游玩教学模式（Tutorial）中任意一项	铜杯
変わらぬ结束	观看了同伴的 Commu 事件	铜杯
潜入ミッション开始	探索同伴的房间	铜杯
揺るぎない利害关系	观看 20 个 Commu 事件	铜杯
野郎の部屋は顶いた	探索所有男性同伴的房间	银杯
贵女の心を顶戴する	探索所有女性同伴的房间	银杯
最高のご褒美	完成双子 Commu8	银杯
梦のその先へ	观看所有的 Commu 事件	金杯
ちょっとは顶戴しました	“寻找双子卡片”中获得 5 个报酬	铜杯
怪盗王子	“寻找双子卡片”中获得所有的报酬	银杯
続け囚人!	双子看守参加了宴会（完成双子 Commu8）	铜杯
ここからは本気出す	最高难度 (All Night) 解锁	银杯
パリピはじめました	获得服装	铜杯
半分ほどは顶いた!	获得总数一半的服装	银杯
怪盗百花缭乱	获得所有的服装	金杯
怪盗の必携ツール	获得所有的眼镜	铜杯
获物の辉き	获得总数一半的装饰品	铜杯
伝说の宝物库	获得所有的装饰品	银杯
容疑者确保!	在歌曲演奏途中结束表演	铜杯
さあ、ショウタイムだ	在“DANCING!”中通关一首曲目	铜杯
大怪盗への一歩	任意一首曲目获得最高评价（King Crazy）	银杯
パーフェクトな犯行	难度 Hard 以上，以一半以上的 Perfect 判定通关	银杯
谁にも止められない	刷新自己的最高分记录（第一遍放空，第二遍再认真游玩）	铜杯
我は汝、汝は谁?	发型变换、发色变换，装备两个装饰品、变色眼睛后开始跳舞	铜杯
変装の达人	除明智以外的所有怪盗团成员，换装后在作为主舞（Main）完成一首曲目	铜杯
スターたちのスターナイト	观看 40 个与同伴的双人热舞（Commu Fever）	金杯
トリックスター解体新书	观看主人公（雨宫莲）参加的所有舞蹈	银杯
アリババ狂信者	观看双叶参加的所有舞蹈	银杯
龙と雌豹	龙司と杏が互相参加了对方的歌曲	铜杯
不思议な师弟	モルガナと春互相参加了对方的歌曲	铜杯
奇人とカタブツ	祐介と真互相参加了对方的歌曲	铜杯
怪盗だけど踊ってみた	重放了录像	铜杯
オタカラの山	收集中把所有角色的“？？？”解开	铜杯
スタイリッシュ怪盗团	把服装登录到“我喜欢的”（装扮好后点击触控板）	铜杯
フルチューンでいこう	解锁所有的“定制选项（Play Custom）”	银杯
酸いも甘いもご自由に	定制选项中，改变“その他”的“ノリノリゲージの难易度设定”后，通关一首曲目	铜杯
安全な纲渡り	定制选项中，同时打开“GOOD でもコンボが継続する”与“コンボが切れたらゲームオーバー”后通关	铜杯
トリックノート	定制选项中，同时打开“ノートの轨道が揺らぐ”与“ノートに缓急がつく”后通关	铜杯
潜入ルート确保	同时打开所有“辅助选项（サポート）”后，通关难易度 HARD 以上的歌曲	铜杯
优柔不断の快进撃	＂同时打开 5 个以上“挑战选项（チャレンジ）”和 5 个以上“辅助选项（サポート）”后，通关歌曲。＂	铜杯
インポッシブルな作戦	在 All Night 难度下打开 10 个以上“挑战选项（チャレンジ）”后开始演奏，无需通关	铜杯



《P5D》重点奖杯解说

トリックスター解体新书

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

- Wake Up,Get Up,Get Out There（Jazztronik Remix）【任意难度】
- Rivers In the Desert【任意难度】
- Jaldabaoth ～ Our Beginning【任意难度】
- Rivers In the Desert（Mito Remix）【Easy】
- The Whims of Fate（Yukihiro Fukutomi Remix）【All Night】
- Last Surprise【Hard】
- Will Power（Shacho Remix）【Easy】
- Keeper of Lust【Hard】
- 星と仆らと（tofubeats Remix）【Normal】
- Blooming Villain【Hard】
- Life Will Change（ATLUS Meguro Remix）【Normal】

アリババ狂信者

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

- Last Surprise【任意难度】
- 母のいた日々（ATLUS Kitajoh Remix）【任意难度】
- Blooming Villain（ATLUS Konishi Remix）【Normal】
- Life Goes On【Easy】
- Rivers In the Desert【All Night】
- Beneath the Mask（KAIEN Remix）【Normal】
- Wake Up,Get Up,Get Out There【Hard】
- 星と仆らと（tofubeats Remix）【Easy】
- Price【Normal】

龙と雌豹

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

- Keeper of Lust【Easy】
- Rivers In the Desert（Mito Remix）【Hard】

不思议な师弟

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

- Tokyo Daylight（ATLUS Kozuka Remix）【Normal】
- Beneath the Mask（KAIEN Remix）【Hard】

奇人とカタブツ

按照以下标注的难度分别完成这些曲目即可，难度较高的曲目可使用“辅助选项”。

- Blooming Villain【Normal】
- The Whims of Fate（Yukihiro Fukutomi Remix）【Normal】

文 水无月 美编 咕噜



游戏版本：1.02
通关时间：10～12小时
白金时间：25～30小时

由Quantic Dream打造，SIE发行的互动电影大作《底特律 化身为人》终于发售了，美轮美奂的画面演出效果加上庞大而复杂的剧情分支，对于喜爱《暴雨》、《超凡双生》这类作品的玩家来说是绝对值得推荐的作品。本作的白金难度并不大，也不需要玩家走完全部分支及结局，因此本期UCG便基于解锁奖杯的基础，为大家奉上这份白金攻略指南，希望大家喜欢。

PS4		
底特律 化身为人	SIE	
Detroit：Become Human	动作冒险	中文版
2018年5月25日	本地1人	无对应周边
售价为398港币		

基本操作

按键	功能
○	确定/QTE用按键
□	QTE用按键
△	行动模拟/现场还原/QTE用按键
×	取消/QTE用按键
R1	切换视角
R2	进入“记忆宫殿”
L1	某些场合下观察特定场所
L2	QTE用按键
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头/和场景中的可互动要素进行互动
R2+右摇杆	自由调整镜头
Option	打开主菜单

界面说明

《底特律 化身为人》作为一款互动电影游戏，在操作和系统上并没有太多的要点，不过在游戏中玩家不知道该干什么的时候可以按住R2，此时会进入被称为“记忆宫殿＇的观察模式，游戏画面会变暗静止，玩家可以籍此来寻找可以互动的要素以及目标人物，出现有黄色标志的位置就是可以互动的场景要素。同时画面上还会出现当前玩家推进主线所需要完成的任务和一些与主线无关的支线。



①玩家操作角色 ②互动要素 ③当前任务

游戏流程

本作虽然有马库斯、康纳、卡拉这三位仿生人主人公，但是整个故事流程的大体走向还是分章节式的固定线性模式，在故事流程中，玩家将随着剧情的进展，轮流在这三位主人公之间进行视点切换。在故事流程中玩家可以开展的剧情和互动要素分为推动剧情开展必须的主要任务和无关主线的支线任务，虽然只要完成主要任务就可以推进剧情，但是不少支线任务也会涉及到诸如人物好感度的增减，或是能够解锁一些全新的分支，不过本作每一章之中往往都会有着数量极为庞大的分支，且每一章的结束方式都不止一种，用不同的方式结束这一章还往往会影响到后续章节的某些剧情展开。另外玩家扮演的主人公在游戏流程中是可能会死亡的，如果这位主人公在流程中以死亡结局而告终，那么流程进行到后面时涉及他的剧情就会被直接跳过。由于本作基本没有什么游戏系统方面的难点，下面就分开介绍一下三个主人公的攻略注意事项。

©Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Quantic Dream.

关于马库斯

作为仿生人反抗势力的领袖，马库斯是本作三位主人公中最核心的人物，在游戏中马库斯会经常遇到某些紧急状况时，需要预测多种行动的成功可能与否，以及选择最佳行动方案的场合，玩家需要用右摇杆调整角度选择行动方案，之后用 L2/R2 来后退 / 前进进度条模拟成功率，若发现此行动方案能成功则可以按住△键确定行动。

和马库斯相关的主要互动人物 / 势力有诺丝、乔许、赛门、耶利哥和舆论，马库斯剧情线在后期最主要的分歧是带领仿生人反抗势力发动暴力斗争还是发动和平抗争，比较重要的剧情选项也基本是围绕着这两者来开展，虽然诺丝、乔许和赛门的意见经常相左（诺丝是激进派，乔许是温和派而赛门则是中间派），乔许和赛门的好感度其实重要性不是很大（他们高好感度下解锁的行为大多有可替代的分支），而提升诺丝的好感则可以解锁马库斯与诺丝成为恋人这一路线，玩家如果让马库斯在涉及今后行动方针方面如果选择偏向和平一侧的话会比较容易降低诺丝好感，但是只要带领耶利哥在几次行动中获得成功，还是可以把诺丝的好感给刷回来的，而且想要获得全员生存奖杯的是必须要走和平抗争路线的。另外舆论好感方面，不仅是马库斯，卡拉和康纳线的某些行为也会影响舆论好感，不过总体来讲只要马库斯在“史特拉福大厦”一章中不杀死人类职员，在“国会大厦公园”、“自由示威游行”、“为底特律而战”这几章都选择和平方式的话，在最后舆论达到“支持”级别应该也没有太大问题。

马库斯最早可能会在“自由示威游行”一章中死亡，马库斯死亡后诺丝会取代他的位置，最后一章仿生人反抗势力的行动也会固定变成以暴力革命（进攻回收废弃仿生人的集中营）。



关于人物好感度

三位主人公身边都有若干位和其有关系的角色，主人公的一举一动会影响到他们和主人公之间的关系，后期许多分支都需要他们和主人公的好感达到一定等级以上才能解锁，由于涉及到好感的选项和行为太多太复杂，在本期攻略中要将之一一写明是不太现实的，不过能够提升各个对应角色好感的选项其倾向都是非常明显的，玩家只需要稍微尝试一下就能感觉到。

关于康纳

康纳在游戏中会经常面临调查取证以及现场分析的场合，玩家需要操作康纳通过调查各种线索，用 L2/R2 来还原现场案发过程，最后用△键来确定结论（有时候看不到△键时用右摇杆调整视角即可）。康纳也是三位主角中最特殊的一位，除了“最后机会，康纳”这个特殊节点之外，其余场合无论其如何死亡都不影响游戏的进行（模控生命会派遣一台新的康纳继续执行任务）。和康纳相关的主要互动人物 / 势力有阿曼妲（直接给康纳下达指示的模控中心的高级 AI）、汉克 · 安德森以及康纳自身的软体不稳定度，其中阿曼妲的好感如果太低会导致康纳直接被报废，无法继续任务（和阿曼妲对话时必须时刻表现出自己没有异常化，有完成任务的信心）。

汉克的好感会影响康纳在某个节点的死亡与否，汉克最后生存与否等奖杯要素，而康纳自身的软体不稳定度则直接关系到能否解锁“交叉路口”一章中康纳是否可以选择成为异常仿生人这一路线。汉克在游戏剧情中处于同情仿生人这一立场，因此他的好感升降和康纳的软体不稳定度基本一致，在游戏中康纳只要尽量做出友好的，富有人情味的，理解与同情异常仿生人相关的选项，就能提高汉克的好感与自身的软体不稳定度，反之如果选择偏向程式化、冷酷的选项则会导致其下降。另外还有一点，虽然康纳每次死亡之后都会复活，但是他的软体不稳定度也因此会被重置（而且绝大多数死亡都会降低汉克的好感），所以如果想要康纳走成为异常仿生人路线的玩家，在流程中要尽量避免康纳的死亡。



关于卡拉

卡拉是三位主人公中能力最为普通的一位，和卡拉有关的互动角色是爱丽丝和卢瑟，卡拉只要在整个游戏流程中表现出时刻把爱丽丝挂在心上，关心爱丽丝就能提高爱丽丝和卢瑟的好感，但如果在流程中做了某些违背道德的事情（比如利用爱丽丝去偷便利店的钱），那么爱丽丝的好感度会下降，总体来说只要不是整个流程太过作死，那么基本上到最后都可以和爱丽丝及卢瑟保持很好的关系。

不过卡拉也是三个主人公中死亡危险最多，最难达成完美结局的，从一开始的“暴风雨之夜”那一章中就有可能导致卡拉死亡而直接就没有任何后续，而即使到了最后一章都依然危机重重，走错一步就有可能被关入仿生人回收集中营（虽然被关入集中营后同样有机会生存），想要真正获得卡拉、卢瑟、爱丽丝三人一起顺利走到最后的奖杯，还是要花点精力的。



流程攻略

由于本作剧情分支极其复杂，因为杂志篇幅有限，本期攻略以一周目全员生还的完美结局以及二周目补完奖杯（包括康纳在每一个死亡节点都死亡的奖杯）的白金攻略为基准撰写，关于其他不涉及奖杯的分支，大家也可以自行探索。

TIPS 在正常游戏画面中用右摇杆调整镜头是有一定角度限制的，但是进入“记忆宫殿”后用R2键+右摇杆就能随意自由地调整镜头了。

人质

经历了多次演示和提前放出的试玩 DEMO，想必玩家们已经对这章非常熟悉了，操作康纳进入案发现场，和被劫持小女孩艾玛的母亲对话后，前往卧室找到艾伦队长，交谈后正式开始进行现场搜查。在艾玛的房间里调查智能平板可以得知绑架犯的名字名叫丹尼尔，在客厅调查父亲的尸体，通过还原现场发现角落的智能平板，调查后可以弄清这起绑架事件的缘由。去窗台附近调查警官尸体，在桌子下可以发现手枪，客厅里调查武器箱也可以还原嫌犯拿取武器的场景，各种线索证据调查的越多，成功率就越高。所有线索调查完毕后前往天台，在对话选项方面可以尽量以同情、理解的态度来选择。当被嫌犯质问是否有武器时也可以老实回答并扔掉枪。这里会有一个支线就是是否对左边受伤的警察进行急救，虽然对本章结果影响不大，不过不管嫌犯的警告，救了警察的话在后面“公敌”一章中会有一些额外剧情。当嫌犯要求直升机飞走时答应其要求，只要不断以安抚态度取得其信任，最后嫌犯就会放开艾玛（随后被狙击手一枪击杀），任务完成，可以获得奖杯“感谢支持”、“任务完成”。

■二周目攻略康纳“我会再回来”这个康纳在每一次死亡机会都死亡并重生的奖杯时，这里可以无视线索收集，直接进行各种作死即可，最后会出现被嫌犯开枪打中或是和嫌犯一起坠楼等不同死亡结局。



开场

游戏的开场部分，本章没有任何操作，在仿生人专卖店中被修好的卡拉被主人陶德领回了家，大家也可以借此欣赏一下 2038 年的近未来风格的底特律。



色调

本章操作马库斯前往颜料店为主人公卡尔领取订购的颜料，走进公园后在长椅上可以阅读杂志《仿生人的秘密》、《气候变迁加速》。之后穿过街道来到颜料店，领取了包裹后离开，返回到街道上的公车站，从后面进入仿生人车厢后结束本章。

■途中会有一些支线事件，如马库斯在被热狗摊老板呵斥，回来时被路口的失业者给推倒等，会影响到后面章节里的一些对话。

新家

卡拉和陶德回到家后，和陶德对话开始收拾屋子，一楼的主要工作有收拾垃圾、清洗碗盘、检查后院、重新洗衣服、打开吸尘器等，在完成工作的同时不要忘了收集杂志《仿生人之力！》、《节点大串连》，另外在拿洗衣粉时会发现毒品然后被陶德威胁，同时可以和一楼爱丽丝对话，这里只要完成清理屋子的主要工作即可。在倒完垃圾后向陶德报告，前往二楼开始清理工作。陶德房间有杂志《仿生人四分卫》、《替生命定价》不要忘了收集，清理完陶德房间之后清理洗手间，最后清理爱丽丝的房间，并和爱丽丝对话，如果和爱丽丝的好感达到一定以上（选用关心、亲切的选项，切记不要问爱丽丝妈妈的事情），爱丽丝会给卡拉一把钥匙，用这把钥匙可以打开爱丽丝房间的箱子，发现一些秘密，同时本章结束后还能获得奖杯“秘密”。打扫完毕后向陶德报告后完成本章。如果在清理陶德的房间时发现抽屉里的手枪，或是在清理爱丽丝房间中打开窗户通风，都可以解锁后面“暴风雨之夜”中的不同逃跑路线。



画家

视点回到马库斯的部分，回到家后放下包裹，先收集杂志《俄罗斯想取得北极》、《土卫六大发现》，之后上二楼来到卡尔的卧室，打开窗帘叫醒卡尔。帮助卡尔梳洗完毕后，推着卡尔的轮椅来到一楼，将卡尔推到餐桌旁并给他送上早餐。之后卡尔会让马库斯先找点事做，可以选择下棋、看书、弹钢琴，会触发不同的对话和选项。带卡尔去工作室，观看卡尔作画后，卡尔会让马库斯画出眼前所见，任选即可，最后卡尔的儿子李奥会突然进来，两人发生争执，本章结束。

绝佳搭档

本章操作康纳，前往吉米酒吧寻找汉克去调查杀人案，这里康纳可以使用△键扫描人物脸部以获得其信息，找到汉克后和汉克交谈时，选择请他喝一杯可以提升其好感，之后两人来到案发现场发现尸体。接下来进入调查环节，这里玩家需要操作康纳在 10 分钟内找到 10 个线索，之后和汉克交谈以得出结论。这些线索包括：红冰、椅子、刀子、血迹球棒、卡洛斯的尸体、字迹、后院雕像、丢失的刀子，同时别忘了收集杂志《仿生人性爱体验》、《仿生人会监视你吗？》，之后向汉克回报后还原真相，根据蓝血痕迹前往阁楼，在阁楼探索一番后发现异常仿生人嫌犯，本章结束。同时可以获得奖杯“发现异常仿生人”。



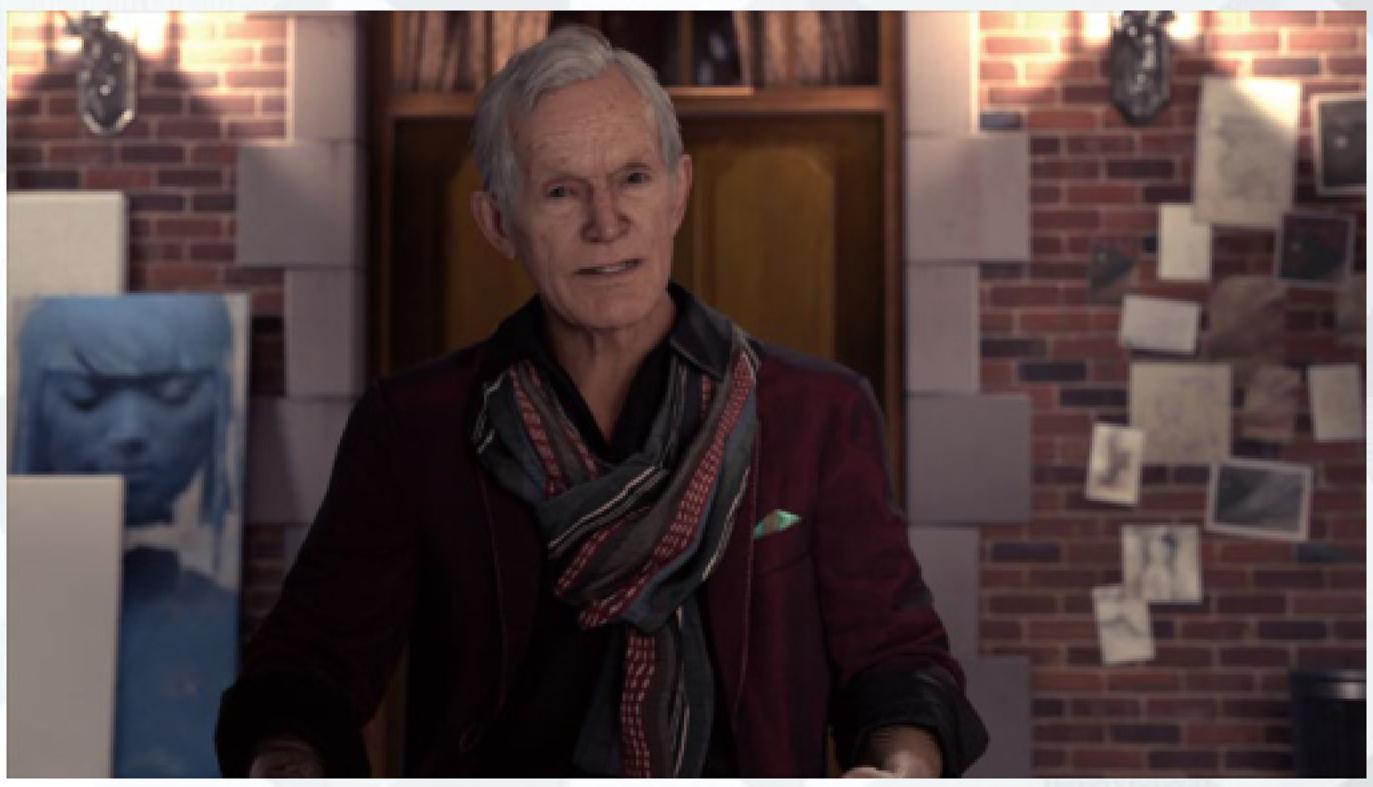
暴风雨之夜

本章回到了卡拉的视角，将晚餐放上桌后，等待陶德和爱丽丝吃晚饭，但是晚餐还没开始陶德就开始大发无名火，爱丽丝因为害怕而逃上二楼，陶德在一楼非常生气准备想法教训爱丽丝，此时会出现卡拉是否切断程序变成异常仿生人的选择，只需要在限定时间内完成QTE即可变成异常仿生人。之后，可以前去尝试劝说陶德，但陶德会撞倒卡拉径自上楼，随后紧跟陶德来到楼上，从陶德手中保护爱丽丝，这里会有一段QTE打斗，成功的话卡拉会推倒陶德（陶德头部会撞伤），接下来带着爱丽丝离开房间下楼，打开前门后坐上公交车逃离屋子，本章结束，同时获得奖杯“我们是自由的”。

■如果在“新家”中在陶德的床头柜中发现手枪，在紧跟陶德上楼时可以去床头柜中拿枪，之后的剧情会变成卡拉为了保护爱丽丝，开枪射杀陶德并逃走。另外如果限定时间内没有变成异常仿生人，那么陶德会在杀死爱丽丝之后杀死卡拉，卡拉的剧情就此结束。

破碎

晚上，马库斯和卡尔一起回到家中，进入客厅后先帮卡尔倒威士忌，之后发现工作室有异样，和卡尔一起进入工作室后发现李奥正在偷卡尔的画，卡尔想要阻止李奥却被李奥一把推开，这里完成QTE后马库斯为了保护卡尔成为异常仿生人，面对李奥的暴力行为，卡尔要求马库斯不要反抗，而玩家需要决定马库斯是否要反击李奥（虽然最终结果都是马库斯被报废）。这里的两个选项各对应一个不同奖杯，听从卡尔的指令不反击李奥可以获得“自制能力”，但这样会导致卡尔心脏病发作死亡；动手推倒李奥会让李奥受伤，获得奖杯“自我防卫”，同时卡尔也不会死，游戏终盘的剧情会有所不同。同时这里的选择也会导致“等待汉克……”一章中收集的杂志内容发生变化，建议一周目选择反击李奥，二周目选择听从卡尔的指示。



讯问

本章是“绝佳搭档”的后续，剧情后康纳进入审讯室审讯仿生人，可以先选择一些威胁、逼迫式的选项来提升其压力指数（超过50，但不要超过80，否则有可能仿生人会自毁），之后再用稍温和的态度进行说服，就能使其招供，并获得奖杯“坦承犯案”，这里切记不要使用记忆读取，否则无法获得奖杯。本章是康纳第二个死亡节点，审问结束出现异常仿生人夺枪剧情后绝对不要选择介入，否则康纳会被异常仿生人开枪击杀。

■二周目在完成康纳在全部死亡点死亡的奖杯时，在异常仿生人夺枪剧情中选择介入即可。

逃亡

本章操作的是卡拉和爱丽丝，下了公车后来到一处十字路口，玩家的目的是寻找可以过夜的地方，要达成这一目的有3种不同的方式，分别是在停车场的废弃车辆中过夜，在废弃空屋中过夜和在旅馆中过夜。停车场路线最简单，直接往右边走，进入停车场即可（停车场在24小时便利店对面），废弃空屋路线需要先检查空屋（一路直走），发现有铁丝网阻拦无法进入，之后去停车场拿走铁丝剪，再剪断街道围栏或者停车场围栏，便可进入空屋，这里会有一段和异常仿生人雷夫见面的剧情，之后在空屋内过夜即可。旅馆路线是最麻烦的，走这条路线需要有衣服以假扮人类，以及持有现金这两个条件，达成这个条件的方法不止一种，这里提供一种相对简单但比较违背道德的方法，首先去街道边的洗衣房偷走衣服（洗衣房在旅馆的马路对面），之后去24小时便利店，搜索一番店内后，可以利用爱丽丝撞倒商品来引开店员，卡拉趁此机会偷走柜台的现金（这样做会降低爱丽丝的好感），这样就可以去旅馆住宿了，不过在旅馆中的剧情可以大幅度提升爱丽丝的好感。另外洗衣店里有杂志《蜜蜂灭绝之灾》和《亲临音乐现场》，即使走其他路线也不要忘记收集。如果在旅馆或空屋中过夜，可以获得奖杯“遮风避雨”。

■一周目不想麻烦的话直接选最简单的停车场路线即可，二周目可以尝试其他路线回收奖杯。

来自死者

马库斯被丢进了仿生人废弃场，首先进行自我分析发现腿部、脉搏调节器、光学组件、音频处理器等部件受损。首先在附近可以找到腿部，之后从被废弃的仿生人得到耶利哥的情报，通过一段羊肠小径后进入垃圾场，在几个仿生人的身上可以分别找到脉搏调节器、光学组件和音频处理器。最后爬上坡道，完成本章。

等待汉克……

康纳在禅意庭院（模控生命公司给康纳下达指示的AI空间）中找到阿曼妲，对话后场景来到底特律警局，康纳需要寻找汉克来追查新的异常仿生人案件。首先和柜台处的仿生人对话，从右侧的入口进入警局，这里别忘了收集杂志《伊凡诺夫说“不”！》和《知名画家逝世》（在“破碎”一章中马库斯没有推倒李奥）或《机器监护人》（在“破碎”一章中马库斯推倒李奥），之后通过观察桌面的名牌来找到汉克·安德森的桌子，之后康纳可以通过扫描功能来调查汉克桌上的东西，由此可以对汉克增进了解。注意，汉克的桌面仅能调查一次，一旦退出调查界面后汉克就会来到警局。和汉克有关的线索一共8个，分别是咖啡杯、日本枫树、甜甜圈、反仿生人标语、底特律篮球帽、火柴、红冰特勤小组2027的照片、椅子上的狗毛，必须一次全部找到，在章节结束后可以获得奖杯“了解你的搭挡”。

之后汉克会被福勒队长喊去谈话，康纳可以选择跟着一起去谈话，或是继续留下来观察警局，等汉克返回后可以继续和其交谈，选择问自己的位子在哪里后汉克会让康纳坐在前面的位置，之后可以检视档案，并和汉克谈论案件，在谈话话题方面选择养狗或听音乐可以提高汉克的好感，而选择篮球话题会降低汉克的好感。

逃跑

本章的起始会根据“逃亡”一章的路线不同而有所不同，不过离开过夜地后的流程就基本一致了。

■停车场路线：首先不叫醒爱丽丝下车，在附近找到生锈的剪刀，在车的后视镜前剪断自己的头发，改变头发颜色，并移除LED显示灯，之后打开后车厢，可以找到一些衣物用来换衣服。之后观察附近区域时发现警察，随后叫醒爱丽丝，离开停车场。然后视角转换到康纳，调查超市发生剧情。

■旅馆路线：和爱丽丝交谈，之后去浴室帮爱丽丝放水，同时可以用剪刀剪断头发，改变头发颜色，并移除LED显示灯。关掉水龙头，出来让爱丽丝去洗澡，在这段时间里可以打开电视，查看时钟，观看

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

墙上绘画等等。爱丽丝出来后会在电视里看到陶德的消息，此时需要鼓舞一下爱丽丝。在准备帮爱丽丝张罗早餐时发现警察出现，卡拉于是带着爱丽丝立刻离开旅馆。然后视角转换到康纳，和旅馆老板交谈后，前往 28 号房间调查。

■空屋路线：醒来后重新生火并查看爱丽丝和雷夫的物品，之后上楼更换衣服，剪短头发、改变发色并移除 LED 显示灯，在浴缸里会发现尸体，下楼后发现警察到场。此时雷夫会来到这里想要和爱丽丝、卡拉一起像家人一样吃饭，这里尽量选择听从雷夫相关的选项，讨论尸体的事时会得到雷夫的道歉。之后康纳一行会来到空屋调查，卡拉和爱丽丝连忙躲藏起来。之后视角转移到康纳，进入空屋后审问空屋内的仿生人，不过仿生人会保持沉默，陆续检查玩厨房、楼上、餐桌、火堆、楼梯底下等场所后，雷夫会攻击康纳，此时卡拉和爱丽丝会逃跑。

注：三条路线无论走哪条在本章开始都可以收集到杂志《模拟生态园区》，不用担心会错过。

逃跑部分会根据玩家的操作有两个走向，一种是在街道上成功完成 3 处躲避警察的 QTE 部分，卡拉和爱丽丝不会被警察发现并乘坐上列车。如果 QTE 部分失败，那么卡拉和爱丽丝会被警察发现，此时视角又会切换到康纳部分，操作康纳追赶一段时间来到高速公路边，发现卡拉和爱丽丝上了高速公路，这里先需要操作卡拉完成一段 QTE，之后视角切换成康纳，康纳在准备上高速公路时会被汉克阻止，建议选择听汉克，康纳就会放弃追赶，同时汉克好感提升。之后卡拉还会出现一段 QTE，顺利成功后就能到达高速公路对面。只要卡拉在本章成功逃脱，就能获得奖杯“快跑，卡拉，快跑”。

■逃跑部分是否成功通过 QTE 避开警察还是 QTE 失败被迫穿越高速公路这两个分支，会影响之后杂志的收集（两个分支各对应一本不同的杂志），而被迫穿越高速公路也是康纳第三个死亡节点，因此一周目先成功完成 QTE 避开警察，二周目攻略康纳全部死亡的奖杯时，操作康纳时在汉克进行阻止时，不听从汉克的劝说跑上高速公路，之后故意按错 QTE 就能被汽车撞死。

耶利哥

这一章基本是纯线性剧情，玩家需要操作马库斯找到“耶利哥”的所在地。而线索就是之前在仿生人废弃场得到的相关标志涂鸦。需要在能够对应的画像前按 R2 键，之后在“井”字样的标志前按△键扫描。不少画像上不止一个标记，必须全部找到后才能完成扫描。另外下列车后注意收集杂志《仿生人太空人》和《仿生人逃亡》（卡拉在“逃跑”中被警察发现）或《“算命师”电脑》（卡拉在“逃跑”中没有被警察发现）。


▶在车站发现第一处涂鸦标志



▶从自动扶梯下来后发现第二处涂鸦标志


▶在街道上发现第三处涂鸦标志


▶铁丝网后发现第四处涂鸦标志（需要钻过铁丝网并移开第三个标志前的木板）


▶屋顶附近发现第五处标志


▶废楼处发现第六处标志


▶在废楼内发现第七处标志

之后进入废弃轮船，爬上吊车并跳跃，进入轮船内部并找到手电筒，一直走到最深处和耶利哥的居民见面后结束本章。

巢穴

本章扮演康纳，和汉克来到汉堡店午休，汉克去购买汉堡，康纳可以下车去找汉克，可以通过分析环境查看汉堡店主和与汉克对话的黑人小哥的资料，不过无关剧情。之后在汉克吃饭时可以和其交谈，对话中提醒汉克注意胆固醇问题的话可以提高其好感。接下来康纳会继续和汉克来到一处破旧公寓调查异常仿生人，这里需要调查的几处线索包括 rA9、凳子、笼子、LED显示灯、羽毛，伪造身分证等等，除此之外还需要收集杂志《红冰风行》和《超越临界点》，还原现场后会发现嫌疑人鲁珀特，不过鲁珀特一出现就会夺门而逃，康纳和汉克立刻追击上去，如果一开始浪费太多时间那么鲁珀特会直接逃走，本章结束，如果追上了的话，这里会有一段很长的 QTE 追逐战。其中路途中如果选择有危险的近路，那么这里康纳则会面临按错就会导致死亡的 QTE，最后还有一处汉克遭遇陷境，康纳面临是先救汉克还是先追捕嫌犯的分支，建议这里先选择无视汉克追捕嫌犯，最后抓住鲁珀特，完成本章后可以拿到奖杯“抓到了”，之后退回主菜单，返回本章的储存点（即发现鲁珀特那里），重玩追逐鲁珀特这段，最后选择放弃追逐营救汉克，虽然没有抓到嫌犯，但是可以提升汉克的好感，同时获得奖杯“拯救汉克”。通过本章后存档，以拯救汉克这一选择为基础继续往下攻略。

■二周目在追逐鲁珀特的过程中选择危险的近路后，是康纳在流程中的第四个死亡节点，故意按错 QTE 让康纳摔死或被卡车压死都可以。

抉择时刻



视角切换到马库斯一侧，几乎是纯剧情的一章，操作马库斯和船舱内的几名仿生人交谈获得耶利哥相关情报，和诺丝交流选择合适选项可增加其好感，前往露西（就是只有半个脑袋的仿生人）所在处和其谈话，之后检查货箱发现模控生命的标志，最后和赛门交谈后确定了前往模控生命的仓库偷窃生物组件和蓝血的计划。

兹拉科

本章操作卡拉，她带着爱丽丝来到兹拉科家中，与兹拉科见面后跟随其进入地下室，之后兹拉科诱骗卡拉走上装置，企图重置卡拉的记忆，在剧情后，需要在重置进度达到 100 之前，完成 QTE 部分来让卡拉避免被重置，先用右摇杆把镜头移往左侧扯下蓝线，再移往右侧扯下另两根线，之后再分别把镜头移向左下和右下，踢掉小推车和柜子引发机器短路，这样可以中止重置过程，时间相当紧，有一步操作失误就会导致卡拉被重置。成功脱离后卡拉在地下室放出怪物，出来后发现兹拉科要对爱丽丝下手，卡拉需要在 10 分钟内找到爱丽丝，从二楼通过浴室和卧室时，记得放出笼子里的仿生熊，扯下浴缸里仿生人的心脏，最后找到爱丽丝。

假如卡拉不幸被重置，那么从地下室回到上面后找卢瑟，之后把晚餐去端给兹拉科，接着需要勘察兹拉科的屋子以找回记忆，基本上只要完成想起爱丽丝的书、兹拉科的讨论、陶德的红冰吸食和变装等往事即可恢复记忆，这段过程同样有 10 分钟限制，要注意。下来的流程就差不多了，这部分流程中记得收集杂志《北极紧张情势升温》、《仿生人改变你的大脑》（在“逃跑”一章中卡拉被警察发现）或《仿生人逃亡》（在“逃跑”一章中卡拉没有被警察发现）即可。

找到爱丽丝后，此时兹拉科会让卢瑟来带走爱丽丝，卡拉可以选择躲在桌子底下或衣柜里，也可以用火炉里的火把点燃屋子，进入卧室后穿过走廊从楼梯到达庭院，被兹拉科追上后发生剧情，兹拉科企图开枪射杀卡拉但却被卢瑟阻止，这时众多怪物冲出来击倒兹拉科，卢瑟也希望能和卡拉，爱丽丝同行。本章结束并获得奖杯“逃离宅第”。

俄罗斯轮盘

在禅意庭院和阿曼妲对话后，康纳到达汉克的住处，从屋子侧面的窗户发现汉克醉倒在地，破窗而入，对汉克的狗可以采取安抚态度，检查汉克后喊醒他，之后扶着他去浴室，汉克表示不愿意调查案件时选择“说反话”即可。之后汉克洗漱，康纳去浴室帮他拿衣服，同时可以顺便搜索一下屋子，除了必须收集的杂志《该拔掉插头了》和《变质的爱》之外，在餐厅调查手枪可以发现汉克在玩俄罗斯轮盘，餐桌上可以发现汉克儿子的照片，这是对游戏影响较大的一个支线要素，一定要调查。最后汉克换好衣服出来，两人离开屋子开始探案，本章结束。



备用零件

马库斯、诺丝、乔许和赛门前往模控生命的仓库盗窃生物组件和蓝血，一开始跟随诺丝一路跑到货柜处发现有无人机巡逻，马库斯使用行动预设功能分析路线，最后干掉无人机，抵达模控生命的仓库。先去货柜处收集备用零件，此时名叫约翰的保安仿生人出现，这里需要选择让马库斯带着仿生人躲起来，这个选择不仅可以躲开人类警卫，还能将约翰转化成异常仿生人。人类警卫过来时选择不要出声，等警卫离开后继续调查即可。选择调查更大的货箱能够发现里面装有仿生人，选择让马库斯解放仿生人，之后约翰想要加入马库斯，这个选择会直接影响之后马库斯的生死，因此一定要同意。

约翰会告诉众人卡车上装载着更多的生物组件，但是启动卡车需要控制室内的电子钥匙。于是马库斯决定独自一人前去控制室中寻找电子钥匙，控制室的正门无法打开，从侧面的窗户翻入屋中即可，首先按 L1 键观察钥匙的所在位置，之后获得钥匙的方法也不止一种，比较好的方法是先调查屋子一侧的保险电闸，之后去旁边的置物架上拿螺丝刀，用螺丝刀戳电闸引发停电，趁警卫去查看电闸的时候偷走钥匙，返回众人所在位置即可。驾驶卡车返回耶利哥，结束本章并获得奖杯“耶利哥的英雄”。



TIPS 在“逃跑”一章中收集的杂志《仿生人与加拿大》并没有被收录进46本杂志中（或者说可以认为其和31号《模拟生态园区》是被算成一本杂志的），另外32号和41号杂志虽然标题相同都叫《仿生人逃亡》但实际是不同的杂志，要注意。

伊甸园夜总会

康纳跟随汉克来到伊甸园夜总会调查这里的仿生人谋杀案，首先来到犯罪现场，调查现场的死者尸体和仿生人尸体，调查仿生人尸体时将其临时修复，之后询问过程中得知现场还有另外一名仿生人，她才是凶手。之后走出房间，发现对面玻璃展示柜里的仿生人崔西可以作为目击证人来帮助查案，不过康纳作为仿生人没有指纹所以无法租用崔西，只能喊汉克帮忙了。让汉克租用了崔西后，康纳链接了崔西的记忆，发现被害者的房间中走出了一名蓝发崔西，极有可能就是杀人凶手。这段调查部分只有 6 分钟时间限制，康纳需要顺着调用的目击记忆中崔西的移动路线，进一步调查其余的男女崔西，调用其记忆中的目击内容，最终找到蓝发崔西的去向，也就是夜总会的仓库中，在仓库中不要漏掉杂志《第一批长生不死者》和《最新超级强权》，其他还有一些可调查的互动要素如蓝血、库存仿生人和墙上的 rA9 标志等，不过在角落边上的库存仿生人中，可以找到所要找的蓝发崔西嫌犯，以及另外一名异常的红发仿生人崔西。

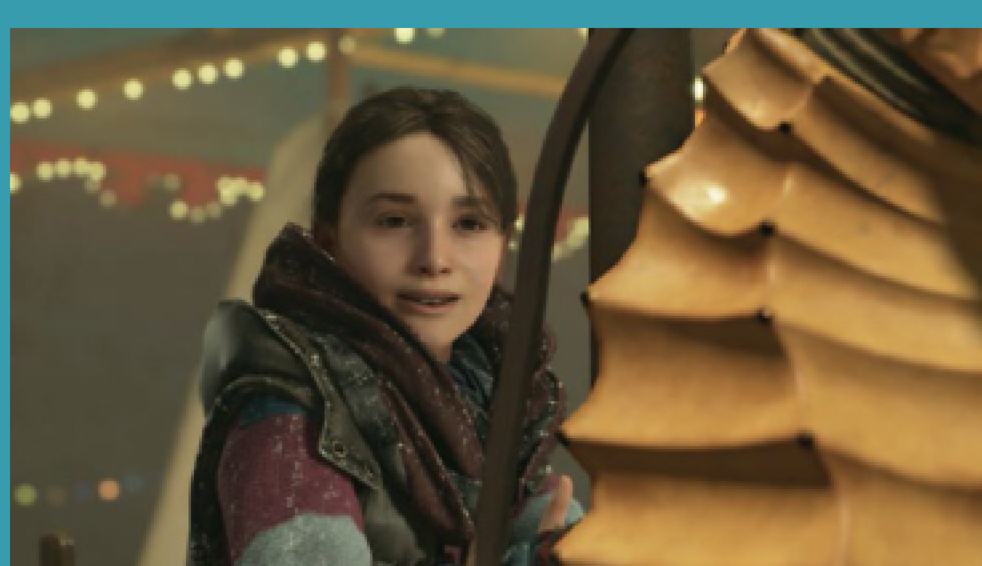
这里会有一段 QTE 打斗，不过无论胜败，最后都会出现放过异常仿生人或是开枪向异常仿生人射击的选择，如果放过异常仿生人，两名崔西会逃走，在后期剧情中康纳会失去一个发现耶利哥所在位置的途径，但能够提升汉克的好感。如果开枪杀死崔西，另外一名崔西也会开枪自杀，虽然无法提升汉克的好感，但是在后期剧情中两名崔西的尸体可以用来查出耶利哥的所在地。在一周目游戏中，从提升汉克的好感（以及自身的软体不稳定度）角度出发，建议玩家选择放过崔西，同时可以获得奖杯“心存疑问”。

■二周目时这里可以选择开枪杀死崔西，获得奖杯“残忍无情”，同时可以降低汉克的好感以便后面触发康纳的第五个死亡节点。



海盗湾

很短且并没有太多分支的一章，卡拉、卢瑟和爱丽丝驾驶兹拉科的汽车开始逃亡之旅，但是途中汽车发生故障，三人只能前往附近的一处废弃游乐场以寻找过夜的场所，最后决定在游乐园中的一处废弃酒馆落脚，在酒馆中记得先收集杂志《爱荷华号失踪》和《全仿生人团体可望夺奖》，其他还有一些互动要素不过没太大影响。卢瑟生火之后卡拉需要帮爱丽丝铺床并哄爱丽丝睡觉，之后调查包裹时会发现包裹中有枪，与卢瑟交谈后，一群不速之客闯入了他们的落脚处，原来这群人是当初游乐园废弃时被丢弃在这里的仿生人员工，他们的名字都叫做杰瑞。杰瑞表示自己很久没有看到小孩子到来了，因为见到爱丽丝他们非常高兴。之后的剧情并没有任何分支，听从杰瑞的建议，带着爱丽丝坐上木马即可完成本章，同时获得奖杯“她的微笑”。



大使桥

这章流程同样很短，只是康纳和汉克的一段交谈而已，下车后不要忘记收集杂志《神秘的卡姆斯基》和《故事对战争做出预期反应》，如果先前在汉克家中发现了汉克儿子照片的话，在交谈内容中会出现关于照片的讨论，不过此时还无法从汉克那里得到什么有用的信息。不过无论选择什么话题，都会导致汉克拔出手枪指向康纳，如果在这里和汉克的友好度处于中立或以上，那么无论怎么选择，汉克最后都会收起手枪，并留下康纳独自离去。

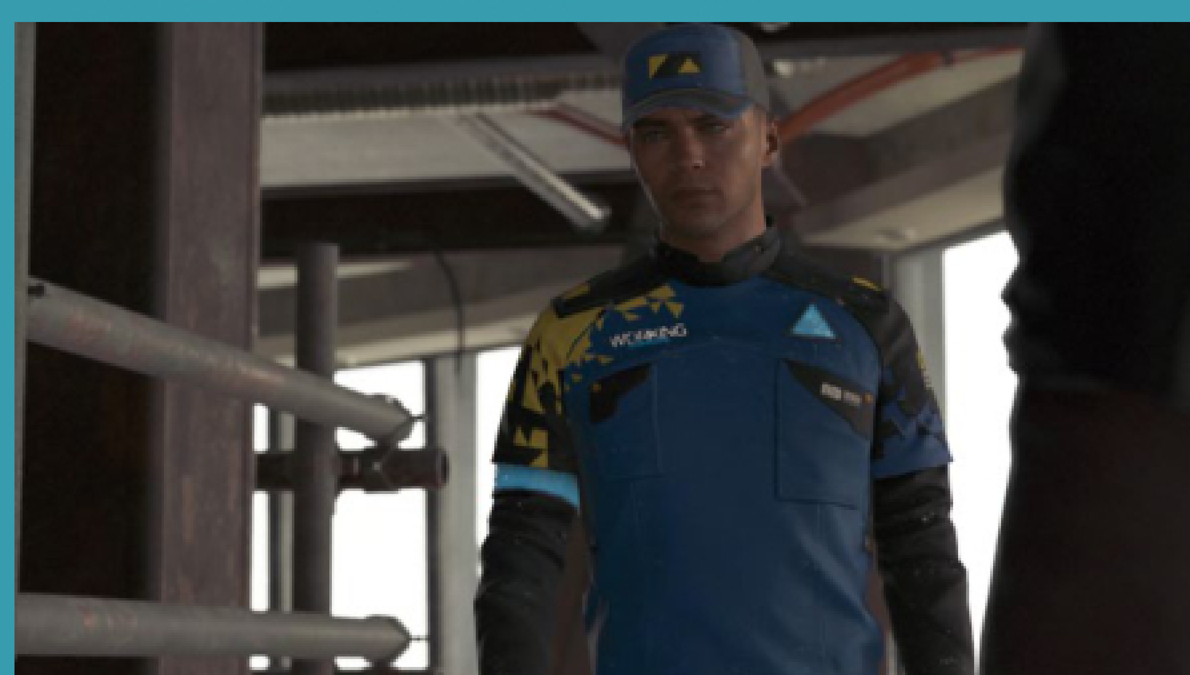
■二周目如果一路选择降低汉克的友好度，在这里康纳和汉克的友好度应该已经处于敌对，在对话中选择偏向冷漠或偏向逻辑思考的回答后汉克会枪杀康纳，可以获得奖杯“只是机器而已”，这也是康纳在流程中的第五个死亡节点。

史特拉福大厦

目睹了仿生人遭遇不公平对待的马库斯，和同伴一行为了向人类传达平权宣言而潜入了底特律电视台所在的史特拉福大厦。首先与接待处的仿生人接待员交谈，之后必须要想法引开人类经理。按 R2 键调查经理办公桌上的线索，之后有三种方式可供选择以引开经理（冒充消防员、冒充学校教师、冒充停车场管理员），任选一种即可。之后再次和仿生人接待员交谈，通过安检。乘坐电梯来到 47 层后，首先去茶水间收集杂志《仿生人大兵》和《深陷风暴的女子》，之后前往洗手间拿取包裹以假扮成仿生人维修工，之后拿走推车，接着安全出口处让诺丝进来，在机房门口发现两名保安。先前往附近茶水间的饮水机处进行骇入，引开保安，随后进入机房。进入机房后记得先锁门，诺丝会呼叫洗窗机上来，从包裹中拿出镭射锯后割破玻璃，来到大厦外面，沿着外墙爬到顶楼。

之后打开电梯，让赛门和乔许上来，使用两人给的炸弹炸开门后来到通往播报室的主要通道。在播报室前有两名保安挡住去路，这里建议大家选择使诈，马库斯慢慢走向保安，之后突然掏出手枪控制住二人，随后将两名保安打昏，进入播报室，控制住播报室内的人员后，有一名人类操作员想要逃跑，此时会有是否开枪射杀人类操作员的选项出现，一周目走和平抗争路线的话，建议在这里选择不杀，但是因为是否触发警报会影响奖杯的获得，建议玩家还是先开枪杀死人类操作员，之后马库斯会开始发表仿生人平权演说，在最后的选项中会出现“以和平态度作结”或“以坚定态度作结”，建议选择前者。只要在机房锁门、以使诈击昏警卫、杀死逃跑的人类操作员这几个条件都达成，那么就不会触发警报引来特警队的攻击，马库斯一行四人可以顺利从天台跳伞离开，之后获得奖杯“计画圆满”。

先不要继续往下攻略，回到主菜单后重选本章，从储存点到达顶楼部分开始攻略，这次不要对逃跑的人类操作员开枪，那么在演说解说后，特警部队会冲进播报室向四人发动攻击，在剧情中赛门会被打伤，对于一周目以全员存活为目标的玩家来说，此时必须去营救赛门，否则会导致赛门被杀。四人退至天台，赛门由于受伤无法继续跟随马库斯撤退，此时会有抛下赛门或是在射杀赛门以防止其记忆被人类读取的选择。必须选择抛下赛门，将其留在天台上（这样日后赛门还是有机会生存），之后马库斯、诺丝、乔许三人使用降落伞跳伞逃脱，本章结束。



公敌

本章又变成操作康纳，在禅意庭院中和阿曼妲交谈后，场景切换到了史特拉福大厦中，康纳和汉克来到此地调查先前发生的仿生人袭击事件。在播报室中会碰到FBI探员佩金斯，他对汉克和康纳抱有相当的敌意。之后调查门口的摄像头，查看监控录像和马库斯发表演说的录像，如果在第一章“人质”中救下了那名受伤警官的话，在这里康纳也会和其见面。如果在“史特拉福大厦”中马库斯触发了警报引来特警队攻击的话，这里在播报室内可以调查的要素有：走廊弹孔、屋顶通道弹孔、荧幕单孔、墙上的蓝血、帽子、影片、摄影机、主控台上的蓝血等等。这里建议康纳先直接上天台，通过蓝血痕迹找到躲藏的赛门，之后追上赛门可以使其记忆重现获得耶利哥的线索，赛门会自杀，而康纳在精神上也会受到创伤，同时可以获得奖杯“一瞥耶利哥”。

获得奖杯后退回主菜单，重选本章开始游戏，这次不要上天台，查看过监控录像后进入茶水间，首先收集杂志《湛蓝之血》和《纯净食物风尚》。接下来康纳需要审查三名案发之际位于播报室中的仿生人工作人员，因为其中有一名是异常仿生人。康纳需要通过询问时的各自的反应来找出这名异常仿生人。最左面（玩家面对方向）的那名仿生人是异常仿生人，只需要使用能够加大其压力的询问选项，或是直接对其探测记忆即可使其暴露。但是要小心，随后这名异常仿生人就会袭击康纳，异常仿生人会拔下康纳的生物组件，并用刀子将康纳的手插在桌子上，此时会出现1分钟的倒计时，玩家需要立刻将镜头推向左边，用QTE拔出插在左手上的刀子，之后继续完成QTE取回生物组件，随后立刻追赶逃走的异常仿生人。如果这段自救的QTE用的时间太多，那么门口的特警会将异常仿生人报废，康纳和汉克皆生还，建议玩家一周目可以选择这条路线。

■这一章是康纳的第六个死亡节点，可以在茶水间被异常仿生人袭击时故意放置等限制时间结束，康纳就会直接死亡，另外如果自救所花时间较少，那么在出去追捕异常仿生人时，异常仿生人会夺下特警的枪向周围人群射击，此时若选择营救汉克，则康纳自己会被子弹击中而牺牲。

国会大厦公园

本章的剧情为马库斯和诺丝来到国会大厦公园前的仿生人专卖店，携手营救同伴。首先从下水道出来后记得阅读杂志《它是谁》和《仿生人当总统？》，之后避开警车，抵达商店门口。为了顺利完成任务，我们主要需要完成如下工作：

①调查仿生人商店大门，扫描店内的监控摄像头可以发现店内的警报线路，之后顺着线路找到马路对面的施工工地，转化仿生人工人后，切断工地下的警报线路。

②发现商店周围有无人机巡逻，需要分析出无人机的巡逻线路后，构筑合适的攻击线路后将之摧毁，摧毁无人机的QTE如果失败，诺丝会代替马库斯摧毁无人机，但这样一来会引来巡逻警察，如果触发了这个事件，必须依赖马库斯的能力骇入警察的无线电让其撤退，否则会导致任务失败。

③前往马路另一头封锁道路，否则在开始行动后同样会引来警察导致失败。

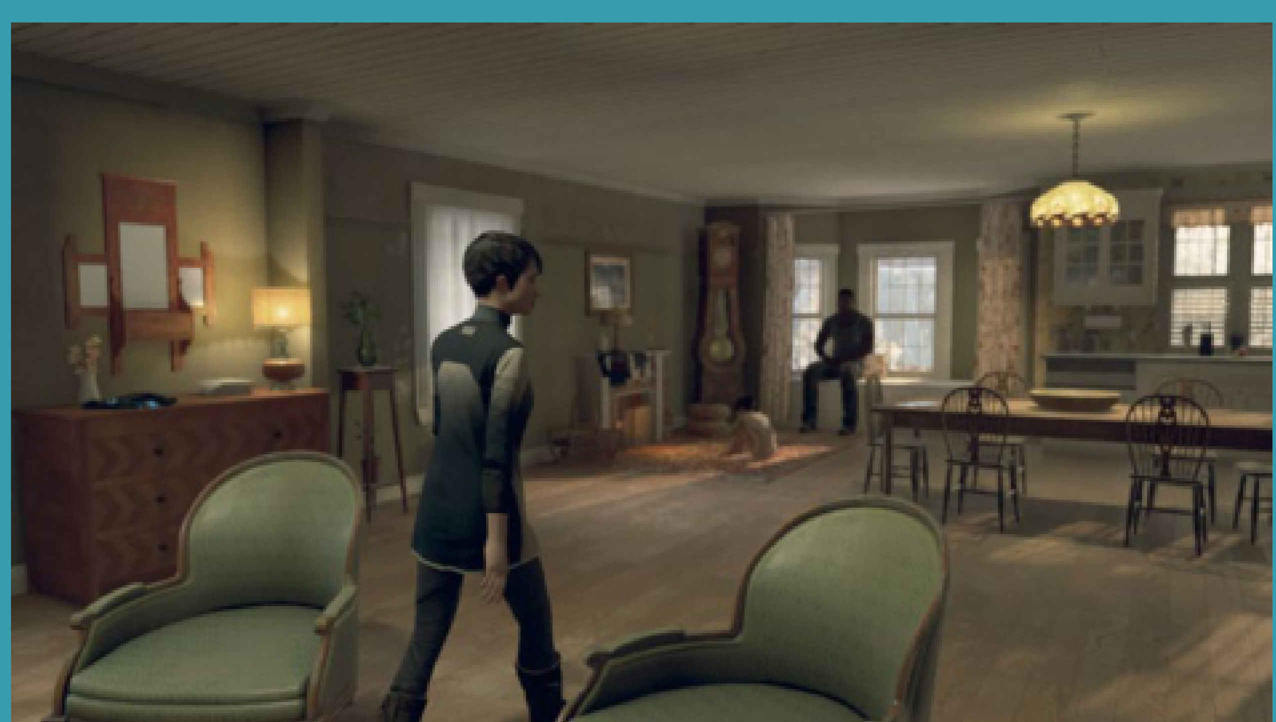
完成这三项工作后，翻过铁丝网找到卡车，首先使用铁丝剪打开停车场的门，之后上车，开车撞击仿生人专卖店大门，转化仿生人并发表自由演说。之后会进入为了抗议而改造国会大厦公园的环节，这部分有大量的互动要素同时会出现一个计量条，计量条的两侧分别是暴力与和平。马库斯针对这些互动要素的选择会影响到这两者的此消彼长，一周目以走和平抗争路线为目的攻略的话，在改造国会大厦公园的各种互动要素上都要尽量选择温和的方式：如雕像、长椅、窗户上进行涂鸦，对仿生人停驻站、广告看板、公车站等场所进行骇入，关闭街灯以及把汽车推上街道等，把计量条里的和平值提升到100即可。

最后会触发巡逻警察到来并射杀仿生人的剧情，这里会有马库斯是否枪杀警察为仿生人同胞报仇的选项，一周目和平抗争路线建议收手，最后获得奖杯“传递讯息”

■二周目如果走暴力抗争路线的话，这里就需要通过破坏雕像、长椅、公车站、烧毁咖啡店、汽车、使用燃烧弹等暴力措施，把计量条里的暴力值提升到100即可，后面选择如何处理被俘警察的剧情中，二周目走暴力抗争路线可以选择枪杀，最后获得奖杯“烧毁全区”。

午夜列车

卡拉、爱丽丝和卢瑟来到了愿意帮助仿生人的萝丝大妈的家中，首先在屋外见过萝丝和她的儿子亚当后，众人一起进入屋内。先上楼，照顾爱丽丝睡下，之后下楼和萝丝交谈，这时一名仿生人赶来告诉萝丝躲藏在洗衣间中的另一名叫玛莉的仿生人不行了。跟随萝丝进入洗衣间查看状况，同时会有是否让爱丽丝见到玛莉的选择，不过并没有太大影响。之后萝丝会和亚当因为帮助仿生人的事情而起争执，剧情后萝丝出门寻求协助，卡拉会有一段自由时间可以用于勘察屋子，这里记得要完成收集杂志《第三次世界大战》。一段时间后亚当会发现警察到门口，此时卡拉需要在1分钟时间内掩盖屋子内的仿生人线索：包括替换杂志封面，橱柜里的蓝血血袋、柜子上的仿生人衣服以及关上洗衣间的门。同时还需要和亚当对话，安慰他让其情绪镇定，警察检查屋子时记得帮警察倒咖啡（这样即使之前有来不及掩盖的线索也能趁此机会去掩盖），盘问是否有其他人时回答爱丽丝在楼上睡觉，盘问洗衣间内的状况时回答洗衣服的声音或是狗的声音都可以，一切顺利的话警察就会离开，本章结束，同时获得奖杯“没什么好看的”。



去见卡姆斯基

很短的一章，康纳和汉克前往模控生命的前领导人伊利亚·卡姆斯基的宅邸，希望能从卡姆斯基处获得异常仿生人相关的情报。在本章开始，康纳是否在“公敌”一章中死亡，以及马库斯是否在“国会大厦公园”一章中枪杀警察的选择，都会影响汉克和康纳的对话。

进入卡姆斯基的宅邸后，克萝伊会让二人在门口等一会，此时记得立刻去阅读杂志《太空旅游》、《“算命师”电脑》，至于其他的调查互动要素随意。之后克萝伊再次出现，将二人带到了卡姆斯基面前，一段交谈后会进入“卡姆斯基测试”的环节，这是本作一个重要的分支，卡姆斯基会将手枪交给康纳，让其射杀仿生人克萝伊，以测试其是否有同理心。一周目强烈建议大家选择不杀克萝伊，康纳的软体不稳定度会大幅度提升，同时汉克会认为康纳做出了正确决定，好感也会明显上升，并且获得奖杯“是我族类”。



■二周目选择杀死克萝伊的话，卡姆斯基会答应回答康纳一个问题，其中“询问rA9的事”或“询问病毒的事”都无关紧要，但如果玩家需要完成康纳在所有死亡节点都死亡的话，千万不要选“询问耶利哥的事”这一选项，因为选择此项后康纳就会直接获得耶利哥所在位置的情报，这样主线剧情后面的“最后机会，康纳”一章会被直接跳过，无法达成康纳的第七次死亡，杀死克萝伊可以获得奖杯“优先事项”。

TIPS 同一本杂志里会有两段不同的内容，被视为不同编号的杂志，因为在收集杂志时一定要全部读到底确保收集。

自由示威游行

马库斯在废弃大楼的楼顶享受着独处时光，这里几个互动要素都不影响剧情，不过不要忘记收集杂志《仿生人纵火案》（需要在国会大厦公园示威成功）和《东方太空竞赛》，一段时间后诺丝到来，诺丝询问马库斯过去的事情时可以选择老实回答，之后再询问诺丝的过去，两人好感度足够高时可以选择和诺丝共享记忆。若之前在“史特拉福大厦”一章最后将受伤的赛门留在了天台，且在“公敌”一章中康纳未在天台发现赛门，那么之后马库斯会和返回耶利哥的赛门重逢，赛门也原谅了马库斯。

接下来场景会转移到底特律市内的商业区内，这里马库斯和同伴们开始大规模将普通仿生人转化成为异常仿生人，将商场周围的仿生人全部转化完成后，送货仿生人会堵住道路，之后马库斯打开下水道井盖，将更多耶利哥的仿生人放到大街上，开始自由示威游行。

在示威游行过程中可以进行的互动要素包括转化更多仿生人以及骇入广告大屏幕等等，随着游行的进行，参与游行的仿生人数量也会越来越多，途中会出现一名巡警阻拦游行，选择举手即可。

抵达广场后，大批特警出现阻止仿生人游行，如果一周目准备走和平抗争路线的话，这里需要选择“坚守原地”，虽然特警队会对游行队伍开枪，但是舆论支持度会上升，再次出现选择时马库斯需要选择“牺牲自己”，独自一人走向特警队伍。此时特警队会再次开枪，如果先前在“备用零件”一章救下了仿生人约翰的话，约翰会在这里牺牲自己救下马库斯。仿生人游行队伍虽然遭到人员伤亡，但是其和平、克制的态度还是得到了舆论的广泛同情，这也为之后全员生存的和平抗争结局打下了基础，最后获得奖杯“坚守原地”。

■二周目攻略到这里时选择走暴力抗争路线，在特警队出现后马库斯选择冲锋，仿生人会和警察发生全面冲突，之后会进入QTE战斗部分，胜利的话会以马库斯带领仿生人击败警察的结局而告终，并且可以获得奖杯“对决”。若QTE失败则马库斯会开枪自杀，如果让马库斯直接死亡的话可以跳过很多后期剧情以节省时间。在之后的剧情中诺丝会取代马库斯的位置暂时成为耶利哥的首领，但是由于诺丝成为仿生人首领后在最后一章的暴力革命必然失败，因此只建议三周目或以上的玩家需要单独补某个奖杯时选择。

最后机会，康纳

一开始在禅意庭院中康纳会再次和阿曼妲对话，康纳会向阿曼妲质问关于仿生人和模控生命的真相，但并没有得到可靠的情报。之后场景转移到底特律警局，福勒队长告诉汉克和康纳，由于事态恶化，仿生人相关的案件已经全部移交给FBI处理，他命令汉克和康纳退出调查。然而汉克和康纳并不打算就此放弃，决定私下继续调查。此时两人看到之前曾在史特拉福大厦打过照面的FBI探员佩金斯来到了警局准备接收证物，汉克于是立刻让康纳去档案室提取证据，自己上去拖住佩金斯。之后玩家需要在5分钟的限制时间内操作康纳从汉克的桌上拿到档案室的钥匙，之后前往档案室调查证物，在档案室门口会被盖文警官拦住，这里康纳需要选择低调态度来回应，这样就不会让盖文起疑心。

在输入密码部分选择“去你的烂密码”即可调用证物，根据玩家在之前选择的不同，这里调查耶利哥所在地也有不同的方法，其一是若在“伊甸园夜总会”一章中导致两名崔西死亡报废的话，这里可以直接插下红发崔西身上的零件，装在蓝发崔西身上使其启动，之后扭下红发崔西的头部用以欺骗蓝发崔西，使其说出耶利哥所在地。若在“伊甸园夜总会”一章中放走两名崔西的话，这里可以拆下在“人质”中被狙击杀死的异常仿生人丹尼尔的零件，装在“公敌”中的电台工作仿生人身上，之后调查马库斯在“史特拉福大厦”一章中的演说录像并提取马库斯的声音，再模仿马库斯询问电台工作仿生人即可获得耶利哥的情报。完成调查后，若之前没有引起盖文的怀疑，那么将会直接结束本章并获得奖杯“全力追查”。

■二周目游戏中，若汉克和康纳的好感度在此章开始时处于“敌对”状态，那么在和福勒队长谈话时汉克会直接提出辞职然后离开，若和汉克的友好度未达到“友好”亦未下跌至“敌对”，那么这里汉克虽然不会辞职但也会直接离开，康纳需要先去警局一侧的看守所处，打开牢房放出黑人小混混，黑人小混混在逃跑过程中会打伤佩金斯，同样可以给康纳争取到5分钟时间。同时档案室部分也是康纳的第七次死亡节点，若因为之前的回答让盖文起疑（可选择无视之或蔑视态度），那么康纳在调查完成并准备离开时会遭到盖文的袭击，之后发生QTE战斗，若QTE失败则盖文会杀死康纳。

■若在之前的流程中收集证物不足，或是在规定时间内未能找到耶利哥相关线索，那么康纳会在本章迎来真正的死亡（被模控生命判定任务彻底失败），之后康纳相关剧情线会完全终止，同时因为没有得到耶利哥的位置，在“交叉路口”一章中FBI和美军将不会攻击耶利哥。马库斯和卡拉部分的剧情会在前半部分结束后直接跳跃到“灵魂之夜”。另外，康纳若在“去见卡姆斯基”一章中选择杀死了克萝伊，且从卡姆斯基处得到了耶利哥的情报，那么主线剧情会直接跳过本章进入“交叉路口”。



交叉路口

这可以说是本作最庞大复杂的一章，整章故事的视角会在卡拉、康纳、马库斯三位主角之间来回切换，且标题部分的章节路线图也会把三人各自的路线分开，为了叙述方便，本攻略也把三位角色的内容分开介绍。

前半部分

■卡拉

如果在“午夜列车”一章中成功避开了警察的搜查，在本章开始时，萝丝就会开车送卡拉、卢瑟、爱丽丝来到耶利哥，上船后来到船舱的角落，安顿好爱丽丝，之后去找马库斯。马库斯告诉卡拉，现在局势紧张，希望卡拉一行暂时留在耶利哥，晚些时候他会帮助卡拉等人通过国境。之后回去找爱丽丝，路上会看到长得一模一样的仿生人小孩，同时从卢瑟口中，玩家也得知了爱丽丝是仿生人的事实，最后选择拥抱爱丽丝，以提升爱丽丝的好感。

■康纳

如果在之前的流程中成功获得了耶利哥的线索，那么康纳会来到芬戴尔车站，并同样依照特殊的涂鸦标记找到耶利哥的所在地（自动剧情，不用像马库斯那样再搜索一遍），潜入船舱后，如果先前的剧情中有放过仿生人鲁珀特和崔西的话，这里也可以看到他们。同时还



能发现船舱中有大量C4炸弹。这里记得收集杂志《底特律陷入混乱》(自由示威游行中选择向警方进攻)与《底特律恐攻》，在走上楼梯时见到露西会与其交谈。

■马库斯

马库斯这部一开始基本是纯剧情，在操舵室内，马库斯和诺丝、乔许、赛门一起讨论今后的对策，一周目建议玩家选择坚持和平路线斗争的方针，乔许和赛门离开后，如果马库斯和诺丝好感度足够的话，会额外发生马库斯亲吻诺丝的剧情。另外这里诺丝会交给马库斯一个能够引爆放射性炸弹的遥控器，收下与否会在结局部分追加额外的分支。诺丝离开后康纳会出现在马库斯背后，用枪指着马库斯，马库斯也尝试劝说康纳。在这个剧情点康纳也将面临着最关键的选择，如果康纳的软体不稳定度足够高，可以解锁“成为异常仿生人”这一分支，完成QTE后康纳会成为异常仿生人，在一周目攻略中建议玩家选择此项。康纳成为异常仿生人后，会警告马库斯FBI以及美军部队将会袭击耶利哥，之后美军大批武装部队突入船内。



斗（玩家扮演马库斯视点），QTE成功的话马库斯会杀死康纳并引爆耶利哥，在之后从耶利哥逃脱时如果QTE失误那么马库斯的生物组件会受到损伤，若生物组件在损伤状态下营救诺丝则自己会中枪死亡，如果抛下诺丝不管虽然能顺利进入最后一章，但诺丝就此会死亡同时导致耶利哥同伴好感大幅下降。另外如果康纳选择继续当机器人，并且在船舱追捕马库斯的过程中遭遇士兵时也是康纳的第八次死亡节点，这里选择袭击士兵，同时故意QTE全部按错的话，康纳会被士兵杀死，如果马库斯提前死在了“自由示威游行”一章中，本章操舵室中康纳和马库斯对峙的状况会变成康纳和诺丝对峙，之后康纳选择继续当机器人追捕诺丝时，无论如何都会死于美军士兵枪下，二周目攻略康纳全死奖杯的玩家可以选择这条路线，同时还能获得奖杯“绝对服从”。

■如果在“最后机会，康纳”中康纳没有能够查出耶利哥的位置，那么本章耶利哥将不会遭到美军进攻，前半部分剧情结束后会直接进入“灵魂之夜”，卢瑟和卡拉在最后一章“为底特律而战”中一开始就会在一起行动。



后半部分

■卡拉

玩家需要先后操作马库斯一行、卡拉一行以及康纳逃离耶利哥。卡拉方面在逃亡途中卢瑟会中枪，一定要去救助卢瑟而不能抛下他，否则会导致其死亡。之后和卢瑟分开，在跑向出口的途中会被士兵挡住去路，卡拉会和爱丽丝躲进旁边的船舱中，这时会有一名仿生人敲门请求救助，如果不开门的话爱丽丝的好感会降低，如果开门的话则需要和后面的士兵进行一场QTE战斗，胜利后逃出耶利哥，但背后的追兵会对着逃亡仿生人一通齐射，这里同样会有一个比较重要的分支，卡拉和爱丽丝必须选择装死才能骗过追兵，进入到最后一章的逃离底特律路线。如果选择了保护爱丽丝，那么卡拉和爱丽丝都会死于追兵的枪下，如果选择投降或是先前船舱中和士兵的QTE战斗失败，那么卡拉和爱丽丝则直接进入最后一章“卡拉被抓”路线。一周目游戏时建议玩家选择装死以顺利达成逃离底特律的结局。

■马库斯

马库斯这一侧在和同伴会合后，选择自己前往船舱下层引爆炸药的路线，之后一路前进，途中会见到伤重不治的露西，遭遇士兵威胁仿生人时选择介入打倒士兵，救下仿生人。在下一个场景中士兵朝马库斯接近时选择跳到士兵身上，之后进入井中，再次看到仿生人被士兵追逐，选择打昏士兵后救下仿生人。在接近货仓的地方会看到乔许和士兵战斗，这里如果选择错误会导致乔许死亡，因此同样需要选择介入并打倒士兵。最后在货仓中进入老旧的引擎控制室，这里再次遭到阻碍马库斯行动的士兵，经过一场QTE战斗将之全部打倒后，启动炸弹。之后马库斯会再次和同伴会合，一起逃向船外，在逃跑途中诺丝会被追兵开枪射中，马库斯必须选择去营救诺丝，此时康纳会过来为保护马库斯和诺丝而杀死士兵，最后本章以马库斯、诺丝、赛门、乔许、康纳五人一起跳下大海逃脱而告终。最后能获得奖杯“齐聚耶利哥”、“焦土策略”、“我们的同类”。

■二周目攻略时如果让康纳拒绝马库斯的劝说，选择继续当机器人的话，在操舵室内康纳会和马库斯战斗，最初康纳会暂时不敌马库斯，之后在追捕马库斯的过程中康纳会因为仿生人的身分而被美军士兵拦住，和士兵交涉时选择“拿佩金斯当借口”即可通过，之后在引擎控制室内马库斯会再度和康纳战

灵魂之夜

本章很短且基本是纯剧情，当马库斯生存时，根据“破碎”一章中卡尔的生存状况会有不同的剧情，若卡尔死亡则马库斯会前往墓地祭奠卡尔，若卡尔生存则马库斯会返回卡尔宅邸探望卡尔。之后场景切回到圣地教堂中，由于仿生人的暴动，美国政府已经对底特律下达戒严令，并且下令回收所有仿生人进行集中报废处置，在圣地中幸存的仿生人们将为了同胞们的命运而战。马库斯会与所有在耶利哥袭击的幸存者交谈，如果之前玩家选择没有出错的话，卡拉、爱丽丝、诺丝、赛门、乔许、康纳都会在这里出现，最后马库斯在演讲中要决定是以和平方式展开最后的斗争还是暴力革命方式，由于暴力革命路线中马库斯的同伴们几乎必死，因此一周目自然是选择和平抗争路线。



■二周目若康纳和汉克敌对(汉克从警局辞职)，那么本章开始康纳会来到汉克的家中向汉克告别，剧情后汉克会自杀。假如马库斯在先前的流程中死亡，那么这里诺丝会取代马库斯成为仿生人的首领，最后一章仿生人必然是以暴力革命的方式向仿生人集中营发动攻击。如果之前康纳已经累计死亡并复活八次(在禅意庭院中能看到八个墓碑)，那么本章结束后可以获得奖杯“我会再回来”。

为底特律而战

最后一章康纳、马库斯、卡拉三位主人公的流程会根据玩家先前的选择发生很大的改变，再加上视点切换非常频繁，这里攻略会以一周目康纳选择成为异常仿生人，马库斯发动和平抗争，卡拉逃出底特律这一分支来进行叙述。

TIPS 在卡拉逃出底特律的路线中，在公车站还能触发另外一条逃离底特律的路线，就是前往停车场附近可以和萝丝母子碰头，之后萝丝会带卡拉一行来到河边，卡拉可以从坐船渡河前往加拿大，但是之后会触发被国境巡逻队拦截的剧情，基本上怎么都会死人，所以并不建议大家走这条路线。

一周目攻略部分

（康纳成为异常仿生人，马库斯发起和平抗争，卡拉逃离底特律）

■康纳

康纳选择成为异常仿生人后，最后一章中他将独自一人前往模控生命公司的地下仓库，让那里存放的仿生人全部觉醒。到达模控生命总部后，康纳跟随警卫进入电梯，在电梯中攻击并杀死警卫，随后骇入电梯，之后通过复制警卫（54号探员）的声音改变电梯的目的地，来到地下49楼，不过由于刚刚康纳攻击警卫的场景被电梯中的监控捕捉到，在地下49楼已经有4名警卫在等待着康纳，不过这里只要顺利完成QTE便能将之全部打倒（如果在电梯中攻击警卫前骇入监控则可以回避这场战斗）。之后康纳开始转化仿生人，但意想不到的情况出现了，早已发觉康纳发生变异的模控生命公司派遣了一名新任康纳欺骗并劫持了汉克在此等候，以汉克为人质威胁康纳停止转化仿生人。若康纳与汉克的友好度为友好，这里康纳可以选择营救汉克，完成之后的QTE战斗后汉克会拿起手枪对着两个康纳，并询问和他有关的问题，正确问答问题即可（狗的名字叫相扑，汉克儿子的名字叫柯尔，需要之前在汉克家中调查过他儿子的照片后才能解锁此选项），之后汉克会杀死新任康纳。康纳开始转化地下49层的仿生人，完成本章后可以获得奖杯“打造大军”，通关后还有康纳和汉克的一段彩蛋剧情，可以获得奖杯“绝佳搭挡”。

■马库斯

要在一周目完成全员生还奖杯的话，在最后一章中马库斯必须带领仿生人发起和平抗争，如果之前章节中尽量选择了提升舆论好感的选项的话，到达本章是舆论应该能够达到“同情”态度，马库斯带领游行队伍一路前进，遭遇防暴部队时选择“高举双手”或是“坐下”都可以，之后使用废弃车辆筑起阵地，顺便调查一下周围的互动要素，其中杂志《他们蔑视我们》的收集不要忘记了。FBI探员佩金斯出现要求和马库斯谈判，答应谈判，但是佩金斯在谈判中要求马库斯出卖同胞，必须予以拒绝，之后美军防暴部队开始进攻仿生人阵地，完成一系列QTE操作救下同伴，最后马库斯及少数同伴们被美军部队团团围住，在最终选择中可以选择“歌唱”也可以选择“亲吻诺丝”（与诺丝是情人关系时），而舆论对仿生人的支持度也会上升至“支持”，最后总统会下令美军撤退，仿生人赢得了暂时的自由，在通关后获得奖杯“道德胜利”。

■卡拉

一开始的场景是处于戒严状态的底特律街道上，美军部队正四处搜捕逃难的仿生人，卡拉和爱丽丝必须利用车辆作为掩体，一面避开士兵一面前进。在按□键移动时必须留意附近士兵的视线，处于其视野范围时千万不要轻举妄动（在休闲难度下画面上会提示进行移动时是否有危险）。之后在一处街道口会发现被美军士兵抓住的卢瑟和杰瑞（卢瑟在“交叉路口”一章中获救），这里必须选择营救两人。先从附近拿起武器（板砖），之后悄悄地移动到那名士兵背后，将之打昏，便可救下卢瑟和杰瑞。要注意如果这里走路太快被这名士兵发现的话，卡拉会被抓住，之后的剧情同样会进入到仿生人集中营路线中。

之后如果之前卢瑟好感度足够高的情况下（正常不随便选作死选项一般都没问题）会跟着卡拉和爱丽丝一起前往车站，下来的路线选择必须选择要通过美军岗哨的近路（选远路会导致卢瑟死亡），和警卫交谈时选择保持冷静的选项，警卫询问爱丽丝时理由可以选“害怕”，但是通过岗哨时被警卫喊住时，需要让卢瑟保持冷静，通过这里后就能顺利到达公车站。

到达公车站后，卡拉会面临着两条最终分支的选择，一条是乘坐公车来到边境的海关，通过海关边检前往加拿大，而另外一条路线则是跟随萝丝从水路偷渡到加拿大，如果要完成奖杯“天伦之乐”，则必须走海关边检路线。这里首先要找到一对带着婴儿的夫妻，他们离开后可以发现他们遗失的车票，拿起车票，在那对夫妻返回询问时不要将车票还给他们，之后用他们的车票乘坐公车前往海关。这里要注意不要靠近车站中巡逻的美军士兵，否则会被识破仿生人的身分而遭到枪杀。另外如果在“暴风雨之夜”中卡拉没有杀死陶德，这里也会看到陶德，同样会有一段不错的小剧情。

到达海关后，可以先调查一下周围环境，看到马库斯发起和平抗争（也可能是武装进攻仿生人集中营）的新闻，同时还能找到在这里的萝丝、亚当和杰瑞。与萝丝对视后前往洗手间，在洗手间和萝丝交谈，出来后再和亚当交谈，返回排队的队伍中，到达边检柜台时会发现边检查员会使用体温探测器来检测通过的是否是仿生人。为了能顺利通过边检，卡拉会有四种选择：牺牲卢瑟/牺牲杰瑞/牺牲自己/不牺牲任何人，如果马库斯一侧选择和平抗争路线，且舆论好感度达到“支持”时，选择“不牺牲任何人”，边检就会大发善心让卡拉一行通过，这样就能顺利把奖杯“避风港”和“天伦之乐”一起获得，假如马库斯选择了暴力革命路线（舆论好感不够），这里选择不牺牲任何人是会被警察直接开枪打死的，如果遇到这种情况，在之前救出了杰瑞的情况下也可以选择让杰瑞牺牲，卡拉、卢瑟和爱丽丝也可以顺利通过并获得奖杯。

■通关后

一切顺利的话，康纳会带领仿生人大军和马库斯汇合，马库斯会对仿生人发表演讲，这里会触发一个隐藏剧情（路线图上没有），由于康纳成为异常仿生人，触发了AI内部的保险机制，玩家必须操作康纳在一片冰雪的禅意庭院中找到被称为“魔法石”的后门机关，完成QTE后才能摆脱模控生命的反向控制。其实机关很显眼，不是故意磨时间的话基本不可能找不到，来到机关处完成QTE后康纳摆脱了反控，并获得奖杯“这次我自己作主”，同时可以获得通关游戏一次的奖杯“这是我的故事”。如果故意放置康纳，任由模控生命进行反控的话，康纳会拿出手枪向马库斯打冷枪，之后可以获得奖杯“达成任务”。



在整个游戏流程中玩家的QTE战斗没有失败的话（休闲难度下只要不是故意把所有QTE都按错就行），还能获得奖杯“天下无敌”。如果之前一切选择正确，马库斯、康纳、卡拉、爱丽丝、卢瑟、诺丝、乔许、赛门、汉克全员存活，还能获得奖杯“成功生还”。

二周目攻略部分

（康纳继续当机器人，马库斯发起暴力革命，卡拉逃出仿生人集中营）

■康纳

选择继续当机器人的康纳在哈特广场屋顶准备狙杀仿生人的首领，如果之前和汉克的好感度为中立，那么这里汉克会出现想要阻止康纳，如果之前汉克已经自杀（友好度敌对时），那么这时曾在“人质”一章中出现的艾伦队长会来阻止康纳，不过无论是什么情况这里康纳都会要和他们发生QTE战斗，胜利后康纳会离开屋顶（若失败康纳会死亡，不过模控生命又会派出新任康纳，当然这里康纳的死活不会影响奖杯）。之后在马库斯的部分进展到突破机枪塔的封锁后，康纳会出现阻止马库斯，这里会让玩家选择在马库斯和康纳之中操控谁，选择康纳的话，通过QTE战胜马库斯后可开枪将之射杀，同样可以完成任务并获得“达成任务”奖杯。另外如果马库斯在“自由示威游行”或是“交叉路口”中死亡，康纳在最后一章杀死带领仿生人反抗组织的诺丝同样也是可以获得奖杯的。

■马库斯

马库斯剧情基本全部都是以QTE为主，从交叉路口开始发动进攻后完成一系列QTE操作，与敌兵对峙时优先按L1键+×键消灭掩体后的士兵，看到QTE提示变成低风险后，再按□键向前突击。遭到敌方火力压制时，可以用右摇杆转移镜头，找到附近的部下后对部下下达指令“掩护”，同样可以让QTE提示从高风险变成低风险而得以前进。乔许和赛门这里必死，不用太过介意。之后我方会被阻止在机枪塔附近，这里要合理组织两波攻击才能顺利通过。第一波攻击有两组部下可以下达指令，让两组人都选择“突击”，马库斯再按□键冲锋后可以通过；第二波攻击有三组部下可以下达指令，左边两组选择掩护，而右边一组选择突击，之后马库斯发动按□键冲锋便能成功突破。最后康纳会出现阻止马库斯，在选择操控哪个角色时选择马库斯，之后通过QTE击败康纳，并用火箭炮击破坦克后，就能获得战斗

的胜利，解放仿生人集中营，并获得奖杯“解放同胞”，可以考虑二周目攻略时用章节选择重新打两遍最后一章以解锁不同路线里涉及的奖杯。

■卡拉

如果在“交叉路口”中的船舱中和士兵的QTE战斗失败，或是在逃离底特律的前半部分中被士兵发现，那么卡拉和爱丽丝就会强制进入卡拉被抓这条路线中，在这里卡拉和爱丽丝被抓到了仿生人集中营，被迫关掉皮肤层，露出仿生人的原本外貌，之后被强制赶往回收机器进行报废处理。这条路线后半部分的分支同样相当复杂，但是如果是以“死里逃生”奖杯为目的的话，其实最简单的方法是只要马库斯在暴力革命路线中获得胜利，解放仿生人集中营，那么卡拉和爱丽丝就会在进入回收机的前一刻得以解救，获得奖杯。

所有和剧情、角色相关的奖杯都获得之后，玩家最后需要做的事情就是查看杂志还有哪些没有收集，查漏补缺，并获得奖杯“书呆子”，同时在主菜单的特别收录中消费20000奖励点数以解锁奖杯“这是我们的故事”，最终解锁白金奖杯“《DETROIT》大师”。

全杂志收集一览

编号	名称	章节	位置	备注
1	节点大串联	新家	一楼的餐桌上	
2	俄罗斯想取得北极	画家	一楼电视机边上的桌子上	–
3	蜜蜂灭绝之灾	逃亡	洗衣店内	–
4	变质的爱	俄罗斯轮盘	汉克的卧室中	–
5	该拔掉插头了	俄罗斯轮盘	汉克的卧室中	–
6	深陷风暴的女子	史特拉福大厦	茶水间的桌子上	去洗手间拿包裹之前
7	仿生人当总统?	国会大厦公园	从下水道井里出来之后在边上的纸箱上放着	–
8	神秘的卡姆斯基	大使桥	下车后边上的长椅上	–
9	第三次世界大战	午夜列车	萝丝家客厅的桌上	–
10	仿生人的秘密	色调	公园中的椅子上	–
11	替生命定价	新家	二楼陶德房间里	–
12	仿生人会监视你吗?	绝佳搭档	厨房的灶台上	–
13	仿生人太空人	耶利哥	地铁站牌边的座椅上	–
14	第一批长生不死者	伊甸园夜总会	仓库的地面上	–
15	“算命师”电脑	耶利哥	地铁站牌边的座椅上	卡拉在“逃跑”一章中没被警察发现
16	湛蓝之血	公敌	演播厅的茶水间内	–
17	太空旅游	去见卡姆斯基	阿曼妲与卡姆斯基的合照下方的柜子上	–
18	东方太空竞赛	自由示威游行	在一开始马库斯独处的天台上	–
19	气候变迁加速	色调	公园中的椅子上	–
20	超越临界点	巢穴	鲁珀特的家中	–
21	纯净食物风尚	公敌	播报室的茶水间	–
22	仿生人之力	新家	一楼餐桌上	–
23	仿生人四分卫	新家	二楼陶德房间里	–
24	全仿生人团体可望夺奖	海盗湾	酒馆内	–
25	仿生人性爱体验	绝佳搭档	厨房的灶台上	–
26	亲临音乐现场	逃亡	洗衣店内	
27	土卫六大发现	画家	一楼电视机边上的桌子上	–
28	知名画家逝世	等待汉克……	汉克办公桌边上的桌子	马库斯在“破碎”一章中不反击李奥
29	机器监护人	等待汉克……	汉克办公桌边上的桌子	马库斯在“破碎”一章将李奥推倒
30	伊凡诺夫说“不”！	等待汉克……	汉克办公桌边上的桌子	–
31	模拟生态园区	逃跑	在废弃空屋内/旅馆房间内/停车场的地上	根据在“逃亡”最后卡拉和爱丽丝选择的过夜场景而变化
32	仿生人逃亡	耶利哥	地铁站牌边的座椅上	卡拉在“逃跑”中被警察发现
33	红冰风行	巢穴	鲁珀特的家，进门右转的房间里	–
34	北极紧张情势升温	兹拉科	卧室（二楼卢瑟所站位置的右边房间内）	–
35	仿生人改变你的大脑	兹拉科	卧室（二楼卢瑟所站位置的右边房间内）	卡拉在“逃跑”一章中被警察发现
36	最新超级强权	伊甸园夜总会	仓库的地面上	–
37	爱荷华号失踪	海盗湾	酒馆内	–
38	仿生人大兵	史特拉福大厦	进厕所前去茶水间	–
39	它是谁?	国会大厦公园	从下水道出来之后在边上的纸箱上	–
40	股市对战争做出预期反应	大使桥	下车后边上的长椅上	–
41	仿生人逃亡	兹拉科	卧室（二楼卢瑟所站位置的右边房间内）	卡拉在“逃跑”一章中没有被警察发现
42	仿生人纵火案	自由示威游行	在一开始马库斯独处的天台上	国会大厦公园示威成功
43	底特律陷入混乱	交叉路口	耶利哥船舱中央的箱子上	“自由示威游行”一章中选择进攻
44	底特律恐攻	交叉路口	耶利哥船舱中央的箱子上	
45	他们蔑视我们	为底特律而战：马库斯的抗争	建立路障的时候在路障内部	“灵魂之夜”一章中选择发动和平抗争
46	底特律内战	为底特律而战：卡拉离开底特律	在公车站，右边放行李的地上	“灵魂之夜”一章中选择发动暴力抗争

奖杯列表

奖杯总数	49	铜杯	40	银杯	5	金杯	3	白金	1

杯种	名称	说明
白金	《DETROIT》大师	成功收集所有奖杯！
铜	感谢支持	进行第一个章节
铜	任务完成	康纳救了艾玛一命
铜	秘密	卡拉发现爱丽丝盒子里的东西
铜	发现异常仿生人	康纳在阁楼找到异常仿生人
铜	我们是自由的	卡拉和爱丽丝逃出了陶德的家
铜	自我防卫	马库斯推开李奥
铜	自制能力	马库斯故意输给李奥
铜	坦承犯案	康纳让仿生人招供了
铜	遮风避雨	卡拉和爱丽丝在旅馆或空屋过夜
铜	了解你的搭挡	康纳找出所有与汉克有关的线索
铜	快跑，卡拉，快跑	卡拉和爱丽丝避开了警察追捕
铜	抓到了	康纳抓到鲁珀特
铜	拯救汉克	康纳救了汉克一命
铜	逃离宅第	卡拉和爱丽丝逃出兹拉科的屋子
铜	残忍无情	崔西都死了
铜	心存疑问	崔西逃走了
铜	耶利哥的英雄	马库斯带回足够的零件
铜	只是机器而已	汉克杀死了康纳
铜	她的微笑	爱丽丝坐旋转木马很开心
铜	计画圆满	马库斯成功播出讯息，没有触动警报，伙伴也没有伤亡
铜	一瞥耶利哥	康纳连接赛门的记忆
铜	传递讯息	马库斯发起一场和平抗争
铜	烧毁全区	马库斯发起一场暴力抗争
铜	没什么好看的	卡拉成功送走警察
铜	对决	马库斯攻击警方
铜	坚守原地	马库斯坚守原地，与警方对峙
铜	优先事项	康纳杀死了克萝伊
铜	是我族类	康纳拒绝杀死克萝伊
铜	全力追查	康纳凭一己之力找出耶利哥的地点
铜	齐聚耶利哥	将三位主角带到命运的交叉路口
铜	焦土策略	马库斯或康纳引爆了货船
铜	解放同胞	马库斯抵达回收营，解放仿生人
铜	道德胜利	马库斯成功说服士兵往后退
铜	死里逃生	卡拉和爱丽丝逃出了回收中心
铜	避风港	卡拉和爱丽丝越过了边境
铜	打造大军	康纳转化了仿生人
铜	达成任务	康纳杀死了异常仿生人首领
铜	这次我自己作主	模控生命企图骇入康纳系统，康纳成功抵抗
铜	绝对服从	康纳继续当机器
铜	我们的同类	康纳成为异常仿生人
银	天下无敌	游戏过程中百战百胜
银	书呆子	找出游戏里的所有杂志
银	绝佳搭挡	汉克和康纳到最后都是朋友
银	天伦之乐	卡拉、爱丽丝和卢瑟一起走到最后
银	我会再回来	游戏完结以前康纳在每个死亡机会都死亡且重生
金	这是我的故事	完成游戏一次
金	这是我们的故事	花费20000奖励点数
金	成功生还	所有人最后都成功活下來

TIPS 在休闲难度下QTE部分的成功与否判定条件很宽松，基本上只要不是全部失败就能获得成功判定，因此在需要故意QTE失败来回收分支的地方建议大家什么键都不要按，直接放置即可。



虽然和前作相比进化非常有限，但《腐烂国度2》依然是业界在开放世界丧尸题材游戏中做好最好的一个，然而这并不意味着这是一款出色的游戏。糟糕的画面、约等于无的剧情模式、缺乏变化和打磨的建造系统以及随处可见的BUG影响了玩家的游戏体验。但如果玩家喜欢这种题材的话，那么你从中获得的游戏乐趣，绝不亚于一款满分游戏。

※Win10版同步发售

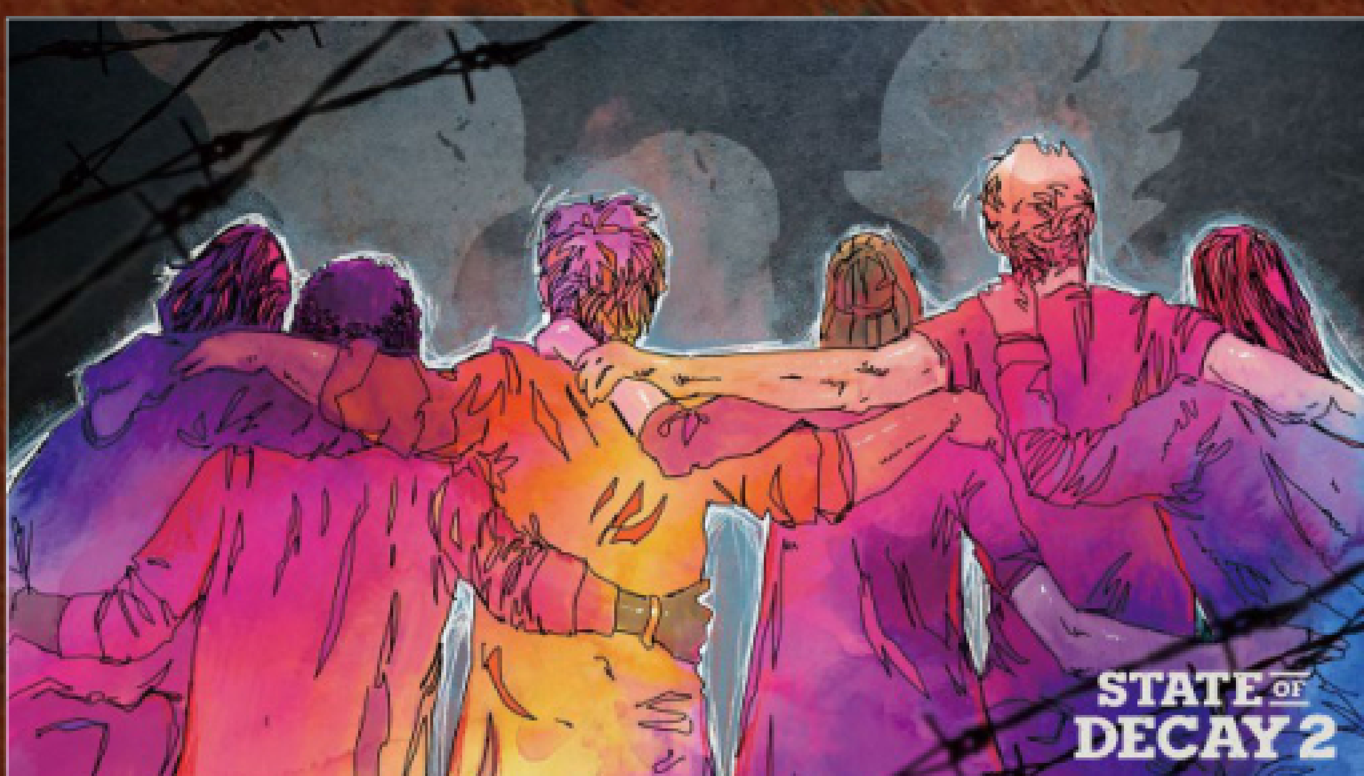
腐烂国度2		Microsoft Game（XOne）	
State of Decay 2		动作冒险	美版
2018年5月22日	本地1人/在线1~4人	无对应周边	
售价为209港币			

本文对应游戏版本：1.3137.99

本文对应语言：英文

基本操作

键位	作用
A	跳跃、垂死挣扎（被敌人围攻时）
X	近战攻击、挣脱（被敌人抓住后）、换弹。打开车门
Y	进入/离开载具、切换射击模式、和场景互动
B	躲闪、蹲下（长按）
LB	冲刺
LT	瞄准、载具减速
RB	使用道具
RT	抓住敌人、射击、载具加速
RT+X	处决敌人
LS	开灯
RS	放大准星/汽笛
左摇杆	移动角色
右摇杆	移动视角
方向键↑	打开 Radio Command 菜单
方向键↓	打开角色菜单
方向键←	选择互动动作
方向键→	切换道具





1.HP
2. 体力值
3. 当前道具
4. 病毒槽
5. 载具剩余汽油
6. 当前装备武器
7. 当前任务

角色篇

角色能力

和前作一样，本作并不存在所谓的“主角”，所有角色都被“一视同仁”。只要玩家玩脱或者运气不好，每个角色都有可能死亡，而死亡是不可挽回的，死亡后的角色除了身上物品能够被其他人回收以外，其余都会消失。

角色能力分为五种，前四种为基本能力，每个能力的对应效果如下：

Cardio：影响角色的体力最大值。

Wits：影响探索的效率以及潜行能力。

Fighting：影响角色的近战能力。

Shooting：影响角色使用枪械类武器的效果和能力。

© 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

这些基本能力是所有角色都有，区别只在于高低而已。对于部分初期能力较低的角色，玩家可以通过后天的锻炼让他们的能力得到成长。能力成长的方式也非常简单：你想提升什么，你就不停重复做与其相关的事情，例如你想提高 Cardio，就不停地跑，如此类推。

第五个能力则会影响角色在据点内的功能，让指定设施能够更好地发挥作用。例如 Cooking 能力就可以提高厨房的效率。这个能力并不是所有角色初始都会拥有，玩家可以通过找到不同技能的书籍（BOOK）来学会新技能或者提升现有的技能。

只有等级升满（最高为 7 级，等级可以通过五角星的数量来确认），所有能力都能提升到第二阶段。提升到第二阶段后能力会变成金黄色，根据能力以及角色的不同，玩家可以从两个新技能中选择一个。值得注意的是，这个选择是不可逆的。

相比前四个能力，第五个能力比较特殊。第五个能力在没有提升到金黄色的状态下，玩家可以通过阅读书籍来覆盖掉。当然，这个覆盖过程同样是不可逆的。还有一种比较特殊的能力，这种能力会显示为一个五角星。五角星能力并不能通过书籍来学习，它是角色本身自带的一个能力，经常和角色出身相关。例如一个角色的自我介绍中提到自己曾经在乐队呆过，那么他很可能会自带一个名为“Music”的能力。这种五角星能力一般不会像其他能力那样能够直接提升设施效率，但却能带来其他一些优秀的增益效果，能够给整个据点的成员带来好处。例如上文提到的“Music”就能提高全员 6 点士气和每天提供 20 点影响力。

狙击手的火力支援。这个建筑需要只要一个人和每天花费 1 弹药就能发挥作用。

Trader: 交易站（Trade depot），可以召唤商人到你据点，每天还会生成影响力。

除了特殊建筑，用指定领袖通关游戏还能获得可以继承到下一局游戏的特殊效果，这些效果都非常强力，惟一缺点是玩家在每局游戏开始前最多只能选择两个特殊效果，特殊效果如下：

Warlord：Mobilization，效果为玩家在解锁第一个据点后，据点里的储物箱里会出现大量枪械、弹药和炸药。

Sheriff：Charity，每天都能获得一定量的补给，种类是随机的。

Builder: Amenities，玩家不需要特定设施就能让基地通水通电，这个特殊效果是四个效果中最强的。

Trader: Favors，玩家会获得一个专属的商人，在解锁第一个据点后，玩家还能立即获得 4000 影响力。

要想成为领袖，角色需要提高自己的地位（Standing）到“Hero”，提高地位的方法有三个：搜刮资源并带回据点、杀死丧尸或者特殊敌人、完成任务（类型不限）。部分性格会影响地位提高的效率，但简单来说，只要玩家不停使用一个角色，那么那个角色很快就能成为领袖。每个角色能够成为哪种类型的领袖是一开始就已经决定好的了，玩家可以在角色属性那里选择“Standing”来查看。另外成为“Hero”还可以触发“Hero Bonus”，简单来说就是“光环”。不同角色的“光环”也会不一样。





角色性格

“性格”（Trait）同样会影响一个角色的能力，但大多只会影响其初始能力而已。玩家可以通过性格来了解每个幸存者在危机爆发前的出身和性格。绝大部分性格都不会对游戏带来太大的影响。但需要注意的是有一些性格是“相克”的，例如有一个角色的性格是“Hate Comedy”（讨厌喜剧），另一个角色则是个脱口秀表演家的话，那么这两个角色就很容易会发生冲突，降低士气不说甚至可能会使角色受伤。不过实际上玩家也不需要太过注意每个角色的性格相容问题，毕竟就和上文提到的一样，性格并不是玩家在本作中需要考虑的首要问题，玩家选择幸存者加入的第一标准依然是能力。

领袖

“领袖”（Leader）是本作新加入的系统之一，玩家要想通关游戏，领袖是必须的。领袖共有四种，每个领袖都能让玩家建造一个特殊建筑以及数个特殊升级，每个领袖各自的特殊建筑的效果如下：

Warlord：军火库（Armory），可以制作所有种类的弹药和爆炸物。值得注意的是，虽然功能和工坊（Workshop）类似，但两个实质上是不一样的，虽然不可以制作所有种类的弹药，但工坊可以拆解和修理武器，军火库并没有这两个功能。

Sheriff：战地医院（Field hospital），其实就是诊所（Infirmary）的强化版。

Builder: 狙击塔（Sniper tower），可以解锁“Sniper cover”指令，效果为 10 分钟内玩家可以获得来自于狙击手的火力支援。

更换操作角色

随着玩家操作角色时间的增加，角色有可能会疲劳或者受伤。根据严重程度，角色的体力最大值以及 HP 最大值会减少，此时玩家就需要考虑更换操作角色了。玩家只能在自己的据点和小型据点里更换操作角色，而其他没有被玩家操作的角色会自行进行治疗和回复，部分角色甚至会自己外出搜刮资源（当然，效率是远远比不上玩家的）。由于在本作中，角色非常脆弱，玩家玩脱的话很容易会直接导致减员，因此每个角色都用上几次，让他们的能力提升一下，这样才可以避免无人可用的窘况出现。



关于多人模式：在本作中，玩家如果加入到其他玩家的游戏中的话，虽然资源是不共通的，但帮助玩家的那一方依然能够通过联机来获得奖励，奖励多是一些道具和武器。

资源管理

和前作一样，资源共分为7大类：食物（Food）、药物（Med）、弹药（Ammo）、材料（Materials）、燃料（Fuel）、零件（Parts）和影响力（Influence），每个资源的功能可参考下表：

资源	作用	重要性
食物	最基本的资源之一，每天会减少和据点人口相同的量，部分性格可以减少食物消耗量	高
药物	制作药物和治疗所需的资源，在建造了诊所或者战地医院后每天会减少固定的量	高
弹药	制作弹药所需的资源，瞭望塔和狙击塔每天也会消耗固定的量	中
材料	建造以及升级设施所需的资源，部分设施的维护需要消耗材料，但除非大兴土木，要不然一般不会缺	低
燃料	发电或者制作特定爆炸物时所需的资源，燃料还可以提取出来用以给载具加油	低
零件	制作武器部件、武器或者修理装备时所需的资源，玩家可以通过搜刮或者解体武器来获得	中
影响力	本作的“金钱”，回收资源、击杀丧尸或者特定敌人、完成任务后都能获得，最有效率的方法是和商人交易	中

虽然每个资源在重要性上各不相同，但只有前五种资源会在数量太少时影响到生存者们的士气，零件和影响力更像是本作中的两种货币单位。而且和大部分其他游戏中，资源屯得越多越好不同，本作存在中资源保存最大量的设定，超过最大量后，玩家每隔一段时间就会失去一部分的资源。在资源有限的本作，这种浪费自然是尽量避免。多余的资源可以卖给商人，或者利用特定设施将其转化成其他资源，最简单的例子为利用工坊将多余的材料转化成零件。



探索和搜刮

本作中共有三张地图，从玩法来看，三张地图都没有本质上的区别。如果是第一次游玩本作或者选择不跳过教学的话，玩家会有一次选择地图的机会，不过鉴于玩家可以随时换地图玩，初始是哪张地图实际上影响不大。

在探索和搜刮上，本作和前作一模一样。玩家在靠近资源点后，资源点会标记在地图上。另外一种标记设施的方法是找到制高点（地图上显示为一个望远镜），爬上去后进入瞄准模式然后扫描附近的问号点。问号点除了是资源点以外，还有可能是载具、潜在的据点、尸群甚至是特殊敌人。

资源点标出来后，玩家就可以按照自己需要去搜刮了。每个资源点能够搜刮到的资源可以直接在地图界面上看到，进入资源点后也会在屏幕左上方显示出来。值得注意的是，左上角的资源显示并不意味着玩家能够搜刮到特定资源，也有可能是一些只能用在个人上的补给。搜刮干净的资源点会显示为灰色，玩家不需要担心自己会遗漏资源。

如果玩家运气好的话，甚至有可能在资源点内找到没有显示出来的其他资源。但必须注意的是，和现实一样，哪些资源点能够搜出哪种资源都是有规律的。你不可能在加油站的油缸里搜出食物和弹药，也不可能在冰箱里搜出燃料，在这一点上本作还是非常真实的。玩家也可以利用这一点来更有效率地搜刮资源：在加油站找燃料、在警察局找枪，在诊所里找药物等等。

玩家如果真的碰到了弹尽粮绝的状况，请拿出你的对讲机（Radio），花费35点影响力就可以立即“找到”指定资源（由玩家选择）。之后系统就会“生成”资源，玩家只需要去指定地点把这个资源搜刮出来就可以了。



小型据点

小型据点（Outpost）是玩家据点的一种延伸，绝大部分资源点本身就是一个潜在的小型据点。玩家只需要清空里面的敌人，之后就可以花费影响力将这个资源点变成玩家的一个小型据点。不同的小型据点有不同的功能，例如民宅可以提供床位、武器店可以提供弹药、饮食店可以提供食物等等。另外还有部分特殊建筑，它们的功能会比一般建筑更加强力。例如可以提供电力的发电站、提供水源的供水站和迫击炮的军方营地，这些建筑虽然强力，但大多都需要耗费一定的资源来维持其运作，花费的影响力也非常高昂。

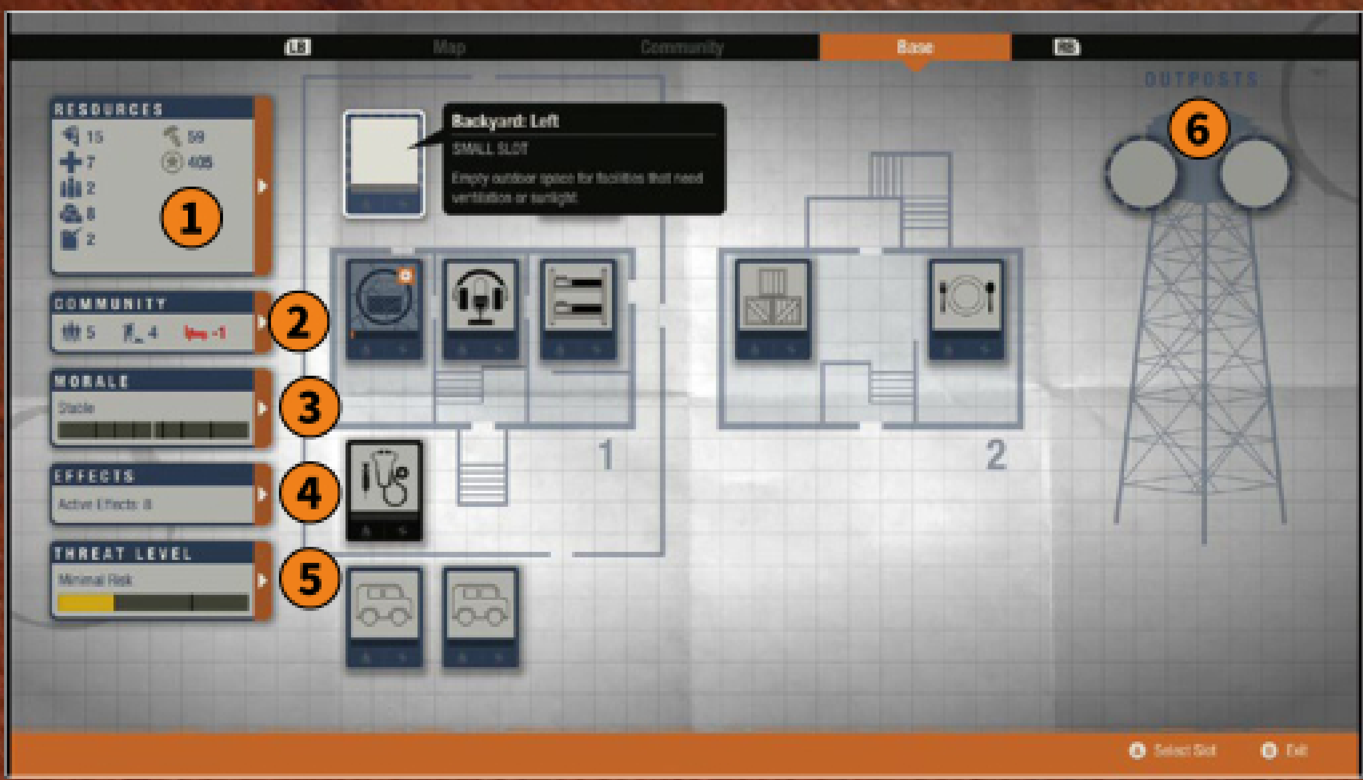
玩家还可以在小型据点内进行道具整理和换人，虽然不能建设任何设施也不能回收资源（特制大袋的那一种），但也已经够方便了。小型据点的另一个好处是玩家在据点内的搜刮时间会大幅度减少。笔者在这里和各位分享一个小心得，那就是在搜刮资源点时，可以先将其变成一个小型据点后再搜刮，这样做除了能够快速搜刮外，搜刮的道具，除了资源以外都能够立即送回据点，从而省掉背包的空间。一切就绪后直接取消掉这个小型据点即可（当然，你想留下这个据点也可以），本作中取消小型据点是会把之前耗费的影响力全部归还的，玩家不需要花费什么就能使用这个方法。惟一的缺陷是玩家需要时刻预留至少一个小型据点空位。

玩家可以拥有的小型据点数量是有限的，初始为两个，在升级Command Center或者安装特定的部件（Mod）后可以提升最大值。总的来说，小型据点是一个非常灵活的存在，玩家可以根据自己需要来改变自己的据点类型和数量。



快速脱离险境：如果玩家不小心玩脱，又不想失去已经培养多时的幸存者时该怎么办？退出游戏就可以了。退出游戏后玩家身边的敌人会全部消失，但之前消耗的道具或者受过的伤会保留下来。当然这个方法会严重影响（或者改善）本作的游戏体验，请各位玩家慎用。

建设篇



1. 资源数量
2. 据点人口、劳动力、床位（从左到右，床位显示为负数，意思为床位不足）
3. 士气
4. 据点效果
5. 威胁度
6. 小型据点一览

设施建设和类型

据点（Base）是玩家在本作中的大本营，然后绝大部分据点开始都是空无一物的，玩家需要耗费资源建设设施，才能让这个据点变成幸存者们温暖的家。本作要想建设设施，玩家只需要两样东西：资源和空间。

这里的资源除了材料外，还包括了其他附加素材、能源和人才。附加素材多是一些诸如种子、化学材料等的小道具，这种道具的类型为“Crafting Item”，需要的量一般不会很多，而且稀有度也不高，玩家平时搜刮的时候只要多留意一下，这类资源基本不会缺。能源就麻烦多了，本作的能源只有两种：电力和水。在没有相关小型据点或者部件的情况下，玩家需要在据点建设相关的设施后才能获得这两种能源，其中电力还需要消耗燃料并且会发出声音（除了太阳能发电机外）。不过幸好大部分设施只有在升级后才需要用到电力和水，对特定设施没有需求的玩家可以忽略电力和水。人才和能源类似，部分设施（例如上文提到的太阳能发电机）是需要特定的技能才能建设，这时候人才的重要性就显现出来了。和能源一样，这部分设施一般都是高级设施，觉得自己用不上的玩家可以完全忽略掉这些设施。

空间则是由据点来决定，越大的据点，空间就越大，玩家可以通过查看“Open Slot”的数量来判断空余的位置有多少。另外空间还分小（Small）和大（Large）两种，小设施只能建设在小空间上，大设施只能建设在大空间上，两者不能互换。

本作在设施建设上虽然看起来很自由，但实际上有很多设施是“必需品”，而在建设完这些设施后，留给玩节操作的空间实际上已经不多。本作建设据点的基本思路是：除了最基本的设施以及推进主线所需的设施以外，其余设施都属于“奢侈品”，可建可不建。



搬家

当据点内的幸存者越来越多时，玩家就需要考虑搬家了。搬家非常简单，首先你得找到新家，然后进去把敌人给清理干净，最后在符合最低人口的前提下，花费影响力就能“入住”了、这个流程其实和小型据点是一样的。只有两点是不同的，首先搬家花费的影响力比小型据点要多，另外搬家后之前据点所消耗的影响力是不会归还的。

搬家有几点是需要注意的，首先搬家后玩家原有据点内的设施，除了指挥中心（Command Center）外，其余设施都不会保留。例如仓库的等级会回到最低级（根据新家的不同，玩家也有可能获得一个更好的仓库），其余设施则是全部消失。但上一个据点建设设施时花费的资源会全部归还，因此除了亏时间，玩家并不会有什么损失。

其次在搬家选址的选择上，笔者的建议是选一个中档的（1500影响力）、空位比较多且不是位于城镇中心的据点。本作中最好的据点是3500影响力档位的，但姑且不说3500影响力玩家能不能凑出来（Trader的特殊效果为开局给4000影响力），光是满足这些据点所需的人口就已经够呛的了。更大的据点就意味着需要更多的人，而更多的人就意味着需要耗费更多的资源（床位和食物），更别说是由于角色的不同性格而带来的人际关系问题。选址则尽量选择偏远一点的，附近建筑物越少越好，游戏中后期空出来的资源点会慢慢被敌人占领并成为一个感染区，不及时清理的话附近游荡的敌人会越来愈多。玩家不能坐视不理，但也不可能全数清理，那么最好的处理方法就是减少感染区生成的可能性，并让感染区尽量远离自己的据点。

最后必须注意的是，每次玩家搬家后，玩家都需要耗费大量的时间才能让据点重新正常运作起来。这段时间里玩家的据点是非常脆弱的，因此搬家前最好保证自己据点内的所有幸存者都状态良好，并作好应付突发情况的准备。



设施类型

除了指挥中心和仓库这个“必备两件套”以外，本作可供玩家选择的设施共分为六大类，它们的功能和资源需求可以参考下表（重要性中，“大”表示在建设条件满足和位置允许的情况下，优先建造；“中”表示该设施能够发挥巨大的作用，但优先度并不高；“低”表示该设施几乎毫无作用，除非资源非常充足或者任务需要，否则不需要考虑建造。）



成就 Men Without Hats：身穿护甲的敌人指的是身穿警察防暴装甲的丧尸，枪法好的玩家可以直接用狙击枪或者反器材步枪一枪搞定，枪法不好的玩家可以尝试利用钝器将丧尸打倒后再补枪。

■设施类型

中文	英文	作用	建造条件	重要性
工坊	Workshop	制作非军用炸药、武器修理和解体	小	必需
厨房	Kitchen	制作回复体力的道具，同时可以通过指令来减少食物消耗，或者通过消耗食物来提高士气	小	低
临时摆放地	Staging Area	加快建造速度，将设施的维护费用降为 0。	大 / 室外	低
熔炉	Forge	制作近战武器	大 / 室外 /Craftsmanship	低
车房	Auto Shop	升级载具、提高载具耐久度	大 / 室外 /Automechanic	中

■医疗和住宿

中文	英文	作用	建造条件	重要性
床位（室内）	Sheltered beds	提供两个床位	小 / 室内	高
床位（室外）	Outdoor beds	提供两个床位，降低士气	小 / 室外	中
诊所	Infirmary	制作药物、治疗伤势和病毒	小	必需
兵营	Barracks	提供四个床位	大 / 室外	高

■资源类

中文	英文	作用	建造条件	重要性
花园	Garden	提供 1 食物 / 天	小 / 室外	高
蒸馏器	Still	利用食物换取燃料、提高士气、制作可以换取大量影响力的奢侈品	小 / 室外 /Chemistry	低
农场	Farm	提供 2 食物 / 天	大 / 室外	中
无水栽培场	Hydroponics	提供 3 食物 / 天	小 /Utilities/ 电力 / 水源	中

■士气和训练

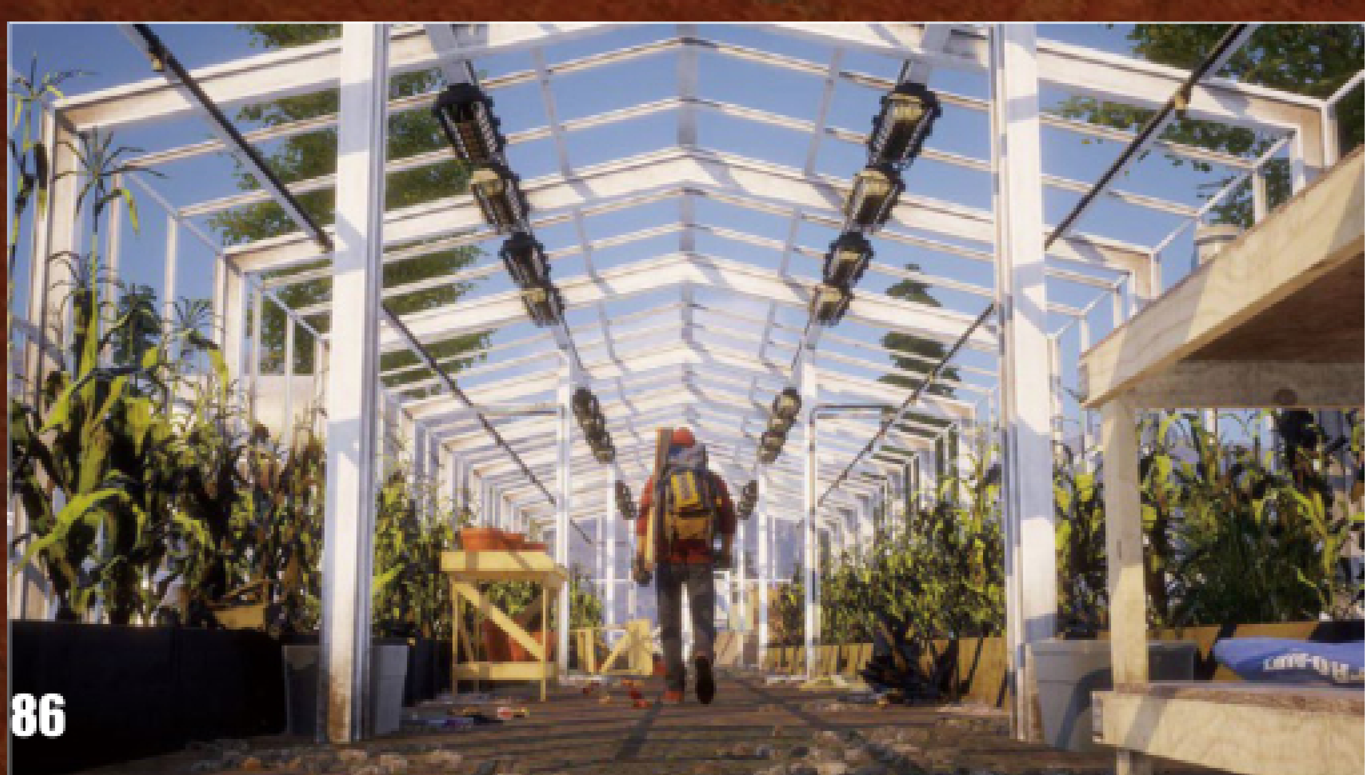
中文	英文	作用	建造条件	重要性
健身房	Fighting gym	提高近战技能的经验值获取效率，增加 HP 最大值	小	中
靶场	Shooting range	提高枪械技能的经验值获取效率，增加体力最大值	小	中
厕所	Latrine	增加士气	小 / 室外	低
大厅	Lounge	提供一个床位，大幅度增加士气	大 / 室外	低

■防御设施

中文	英文	作用	建造条件	重要性
瞭望塔	Watchtower	减少威胁度	小 / 室外	中
集雨器	Rain collector	提供水源	小 / 室外	小
发电机	Generator	消耗燃料提供电力，启动时会提高威胁度	小 / 室外	小
太阳能电池	Solar array	不消耗燃料提供电力，启动时不会提高威胁度	大 / 室外	大

劳动力

据点的运作除了需要资源，还需要劳动力。在没有相关技能的情况下，一般来说，一个人等于一个劳动力（Labor）。建造设施和部分设施的运作都需要占据劳动力，总的来说玩家是不会缺劳动力的，原因很简单，因为本作并不鼓励玩家同时在据点进行多项作业。那么为什么不鼓励呢？原因很简单，吵。



威胁度

威胁度（Threat level）的高低影响着据点遭受丧尸围攻的几率，威胁度越高，被围攻的几率越大。影响威胁度的因素有很多：人口越多威胁度越高、建造设施、设施升级等等。降低威胁度的方法则只有建造瞭望塔。威胁度的加入使得玩家不可能同时建造或者升级多个设施，要不然很可能会立即触发丧尸的围攻。



士气

影响据点运作效率的另一个关键是士气。这个很好理解，士气越高越好。高士气能带来很多好处，例如减少建造所需的时间，提高经验值的获得效率等等。影响士气的因素有很多，但拥有足够的资源永远是第一要务。提高士气的方法不多，在一切顺利而且生存状况不算严峻的情况下，士气能保持在绿色的状态就已经非常不错了。

提高士气方法不多，但降低士气就“简单”了。附近的敌人数量过多、队友死亡 / 争吵 / 感染病毒、资源不足、缺少指定设施（最常见的是工坊和花园）、床位不够等等都会降低据点的士气。

话虽如此，笔者建议玩家只要保持士气在一般（黄色）或者刚刚好良好（绿色）的状态就可以了，不需要整天盯着士气看。毕竟在本作中，活着可比开心重要多了。士气高固然有好处，但为了维持士气而浪费资源就有点得不偿失了。

相比据点士气，角色士气更加重要。除了会影响到其战斗能力外，当士气非常低（Frustrated）的时候，角色会有高几率擅自离队。其带来的负面效果基本和死亡一样，因此当系统提示某个角色士气非常低时，玩家就必须优先处理士气问题了。



战斗篇

安静行事

“声音”在本作中有着非常重要的地位，玩家在探索中应该尽量避免发出过大的声音。有以下几种情况会发出声音：快速搜刮时出现失误（搜刮时按住 LB 能够快速搜刮，有几率会出现失误）、和敌人战斗、使用没装消声器的枪械、撞门 / 破窗而出、使用载具。

声音太大的话会引来敌人，在游戏初期，玩家角色能力和装备都欠缺的情况下，这种状况应该尽量避免。当然，玩家也可以利用声音来引开敌人。，利用烟花炮仗和投掷物可以轻松地引开敌人，此时玩家就可以趁机攻击或者直接逃跑。



特殊敌人

本作共有四种特殊敌人，它们和一般的丧尸不同，拥有不同的特殊能力，并且会在玩家发现其位置后直接标记在地图上。一般来说，笔者不建议玩家去主动招惹这些敌人，但如果遇到不得不战的情况，它们就将是玩家优先消灭的对象。特殊敌人的名称以及对付方法如下：

名称	特征	对付方法
Screamer	没有双手和攻击能力的敌人，但发现玩家后会尖叫引来敌人	快速近身、暗杀或者直接用枪爆头，反正就是要快，必须优先击杀的敌人。
Bloater	肚子特别大的敌人，死亡或者接近玩家后会自爆并生成有毒气体	利用枪械直接攻击肚子即可击杀，千万不要用载具撞它。
Feral	利用四肢快速移动的敌人	按下 B 键躲闪后再发动攻击，枪法好的玩家可以尝试使用枪械还击。
Juggernaut	体型巨大的敌人，接近玩家后可以用处决技秒杀玩家	利用枪械拉开距离攻击，小心其冲刺攻击，对其造成一定伤害后，它会跪下，此时绕到背后就可以直接处决，千万不要用载具撞它。



血色瘟疫和瘟疫心脏

本作新加入了名为血色瘟疫（Blood plague）的特殊病毒，带有这种病毒的敌人外表会被覆盖上红色的血液。被这种敌人攻击到的话会累积病毒槽，病毒槽满了之后角色就会感染上病毒。和疲劳或者受伤不同，病毒槽并不会随着时间推移自己减少。感染上病毒的角色移动和攻击速度都会变慢，战斗能力会大幅度削弱。而在感染病毒两个半小时后（如果感染病毒后继续被敌人攻击的话，时间会进一步缩短），如果没有接受治疗的话，角色就会死亡并变成丧尸。利用诊所的病床功能（Stablize Blood plague）可以延长时间。

此时玩家就需要利用诊所造出疫苗（Plague cure）并对感染病毒的角色使用。制作疫苗需要消耗样本（Plague sample），获得样本最简单的方法就是杀死感染了病毒的敌人。然而击杀敌人只能随机掉落，要想一次性切实地获得大量样本的话，此时玩家就需要去找瘟疫心脏（Plague heart）了。

瘟疫心脏是病毒的中心，和感染源一样，它们会占据一个资源点作为自己的“据点”。它的外表和心脏一样，并且有着惊人的血量，玩家需要耗费大量弹药才能击杀。在靠近它的时候它还会发出毒雾，玩家太过靠近的话会受到伤害，病毒槽也会快速增加，因此笔者建议全程用枪械解决。

只要玩家攻击心脏，大量的敌人就会立即从四面八方蜂拥而出攻击玩家。最好的方法是带上一把能够连发而且上弹速度快的武器（例如突击步枪，对自己手速有信心的玩家也可以用手枪）、各种能够制造声音的投掷物或者，如果玩家足够“富裕”的话，带上一堆爆炸物。只要玩家动作够快，玩家完全可以在两个弹夹内解决战斗，需要上弹的话请立即逃出室外并掏出烟花往外扔，吸引敌人的注意力立即回到室内继续向心脏输出。心脏死亡后，附近的敌人也会同时死去（除了一般敌人）。

每一张地图的心脏数量都是有限的，玩家每击杀一个，其余心脏的 HP 最大值都会提升，分布在地图上的敌人数量也会增加。而玩家在本作中的其中一个游戏目标，就是要杀死地图内所有的瘟疫心脏。



通关和继承

相比前作还有个虽然不算有趣但依然存在的“故事模式”，本作的剧情在存在感上被大幅度地削弱。玩家要想“通关”，所需要做的事情只有三件：选出领袖、完成领袖相关的传奇目标（Legacy Goal）以及消灭所有瘟疫心脏。其中选出领袖和消灭所有瘟疫心脏必须优先达成。

传奇目标的触发条件和流程会根据领袖种类的不同而发生变化，绝大部分目标都是自动触发的。如果没有触发的话，玩家可以去尝试完成一些支线任务，和其他的幸存者势力打好交道或者去把所有的瘟疫心脏消灭。

在触发最终任务后，系统会提示玩家，此时玩家就可以为二周目做好准备了。这里建议玩家将下一周目预计要使用的角色挑出来，然后尽量往其背包里塞东西，推荐塞背包的东西有强力武器和稀有技能的书籍，玩家可以根据自己需要挑选。鉴于最终任务领中玩家控制的角色是领袖自己，领袖自己最好也准备好趁手的武器和足够的药物。

在玩家完成最终任务后，游戏会立即通关。根据领袖的不同，通关后玩家会解锁相应的特殊能力供下一局游戏使用。开始新游戏后玩家可以从之前游戏时的幸存者中选择三个来进行游戏，除了地位以外，角色的所有能力以及背包里的道具都会全部保留。因此本作实际上是一个越玩越强的游戏。

开始新游戏后，如果玩家跳过教学部分的话，玩家将不能选择地图，然而选择不跳过教学的话，玩家就不能选择之前使用过的幸存者来开始游戏。一般来说，笔者建议选择跳过教学部分。

值得注意的是，如果玩家选择删档的话，存档内的所有幸存者都会消失！其中包括了玩家之前选择的那些继承到新游戏的幸村者。



成就列表

名称	点数	解锁条件
Puppies and Kittens	10	杀死 100 个丧尸。
Toothpaste Piñatas	5	搜刮 10 个容器。
No Stone Unturned	20	搜刮 100 个容器。
I Got You a Pony	5	运送 1 个资源回自己营地。
I Got You a Pack Mule	20	运送 50 个资源回自己营地。
Construction Complete	5	建设 1 个设施。
Paradise City	20	建设 10 个设施。
Heart of Darkness	10	摧毁 1 个瘟疫心脏。
These Dreams	20	摧毁 10 个瘟疫心脏。
Welcome to the Jungle	10	成功招募 1 个幸存者。
Through a Glass Darkly	5	从制高点出找到 5 个位置。
Silent Cartographer	10	从制高点出找到 50 个位置。
No More Strangers	10	让一个幸存者的地位提升到“citizen”。
Gotta Be Larger than Life	20	让一个幸存者的地位提升到“hero”。
Breach and Clear	10	清空 5 个资源点。
Every Piece of Trash in Town	10	清空 25 个资源点。
Sorry for Party Rocking	10	消灭 10 个感染区。
The Purge	20	消灭 10 个感染区。
Flash Mob	10	消灭 1 个尸群。
Crowd Control	20	消灭 25 个尸群。
Road Warrior	10	利用车门撞死 50 个丧尸。
Blind Justice	15	杀死一只 Feral。
Barley and Spoiled Blueberries	15	杀死一只 Bloater。
Glutton for Punishment	15	杀死一个 Juggernaut。
Call Me Any Anytime	10	发动 1 次 Radio Command。
Citizen Z	20	发动 25 次 Radio Command。
Men Without Hats	10	将一个护甲丧尸的头盔射下来。
I Ran So Far Away	15	Cardio 技能升到满级。
Knowing is Half the Battle	15	Wits 技能升到满级。
Wax On, Wax Off	15	Fighting 技能升到满级。
Short Controlled Bursts	15	Shooting 技能升到满级。

名称	点数	解锁条件
Mediocre!	15	让 Warlord 成为领袖。
Nice Moves There	15	让 Sheriff 成为领袖。
Doctor Terminus	15	让 Trader 成为领袖。
Can We Fix It? Yes We Can!	15	让 Builder 成为领袖。
Total Eclipse	40	摧毁所有的瘟疫心脏。
Holding Down the Couch	10	当幸存者疲劳的时候，切换操纵角色。
Be Still My Dog of War	30	用 Warlord 通关游戏。
I Am the Law	30	用 Sheriff 通关游戏。
Speedy Delivery	30	用 Trader 通关游戏。
If You Build It, They Will Come	30	用 Builder 通关游戏。
Dam Fine Territory	30	在 Foothills 地区建立据点。
Ten Thousand Gallon Hat	30	在 Plateau 地区建立据点。
Tilting at Windmills	30	在 Valley 地区建立据点。
The Next Generation	20	选择之前通关留下的幸存者开始新游戏。
Sie sind das Essen und wir sind die Jaeger!	20	开始多人游戏。
Walkers and Biters	20	杀死 1000 个丧尸。
Others and Wights	40	杀死 10000 个丧尸。
From the Top of My Lungs	15	杀死 4 只 Screamer
What We Do in the Shadows	10	在夜晚摧毁一个瘟疫心脏。
War Rig	20	利用 Auto Shop 制作一个 Upgrade Kit 来升级载具。
Rucks in Trucks	10	从载具的车尾箱处直接将资源送到据点。
Who Run Bartertown?	15	建造一个 Trade Depot。
Mercy Hospital	15	建造一个 Field Hopsital。
Citizens First and Soldiers Second	15	建造一个 Armory。
Enemy at the Gates	15	建造一个 Sniper Tower。
Piggyback Ride	10	利用处决杀死一个 juggernaut。
Friendship is Magic	20	和 5 个幸存者聚落成为盟友。
Black Friday	10	从聚落处购买 10 个道具。
Can Buy Me Love	10	卖给其他聚落 10 个道具。
Sayonara	5	让你的幸存者被杀死。
Bring the Brouhaha	5	在快速搜刮资源时失败，发出声响。





5 月 19、20 日两天，配合在广州南丰国际会展中心举行的 FanX 潮玩风尚展，“UCG 天下聚会”广州站与广大玩家共度了一个激情周末。

天下聚会订阅号

“UCG 天下聚会”广州 FanX 潮玩风尚展 high 翻场

此次“UCG 天下聚会”设有任天堂的 Labo 体验区、精灵宝可梦主题区、独立游戏区、主机游戏区、桌游区几个部分，主机游戏体验区主题为“Party Games”，这里聚集了各方大佬，不分年龄段，不分机种，甚至有外国玩家慕名加入进来。

“UCG 天下聚会”现场架设了《龙珠 Z 斗士》、《FIFA 18》、《火纹无双》等 12 款热门游戏供玩家们体验，小伙伴兴致勃勃地进入了各自的游戏体验之旅。备受瞩目的 FC 游戏台搭配八位堂巨型手柄，唤醒了不少老玩家的童年，用巨型大手柄操作的 FC 名作《超级马力欧兄弟》让无数想重温旧梦的玩家纷纷跪倒（捂脸）。

不得不说的是这两天的竞技比赛环节了，不管是《街头霸王 5》、《铁拳 7》、《FIFA 18》还是《龙珠 Z 斗士》的比赛，都吸引了大量玩家踊跃报名。参加比赛的玩家们各自使出浑身解数，誓要将大奖收获，而一旁围观的玩家们的热情也是异常高涨，场面热度持续升温比赛到最后的时候更是全场燃烧到沸点，各种欢呼声和惊叹声此起彼伏。尤其《龙珠 Z 斗士》的体验区更是棒棒的哦，除了有专人耐心讲解系统操作外，第二天还有玩家把最新的 DLC 资料带来，让其他玩家的体验感大幅提升！四场比赛贯穿两天的活动中，各路大佬各显身手。新的小伙伴工匠社的竞技机器人 GEIO 也加入到对战行列，更给活动增添了新色彩，无论是小朋友、还是大朋友，都被新的高科技对战产品产生浓厚的兴趣。

活动的顺利举办除了玩家们的高涨热情，更离不开我们志愿者们的热情、专业、无私的奉献精神，“UCG 天下聚会”为有这样的高度服务精神的志愿者感到无尚的荣耀，很感激大家这两天的志愿服务。

在当今这个手游横行的年代，还有如此多的主机玩家依旧热情不减，实在是难能可贵，着实让“UCG 天下聚会”感动和备受鼓舞。此次活动形式和良好体验广为玩家们赞誉，整场“UCG 天下聚会”体验区的活动 high 翻整个 FanX 潮玩展。玩家们纷纷表示期待下一次的活动。

广州 FanX 潮玩风尚展是 Weplay 游戏文化展开展前的一次预热，让我们共同期待 11 月 3～4 日的上海 Weplay 吧！









P.S. 此次活动特别鸣谢 FanX 潮玩风尚展主办方以及 WePlay 游戏文化展的全方位支持，八位堂和工匠社为此次活动提供丰厚的奖品和体验支持，感谢协办方铃空游戏、游戏伙伴、叽咪叽咪提供的支持。





游朝 2018 忆日

农历 四月

从1970年代 到1980年代

6月（上旬）

JUNE

节气 芒种（6月6日）

从6月1日至6月15日

在游戏界那黄金年代的6月上旬，我们这次将和大家谈谈两款不同的硬件，第一款是任天堂值得纪念的第一世代家用机，正是靠着它，这个未来的游戏界巨人才踏出了进军电视游戏领域的步伐，而另一款则是一台被埋没在历史尘埃当中的个人电脑，它所代表着的是这个市场曾经的一段疯狂的价格战历史——和教训。

年度大事

1979年：因为在乘坐新干线时看到有无聊的上班族为了消遣时间而把一台计算器拿来按着玩，身为任天堂开发第一部部长的横井军平产生了制作便携娱乐设备的想法，于是在1979年，他开始着手研究，最终在1980年创造一款非常成功的游戏设备：Game&Watch。



▲时至今日，《太空侵略者》中的外星人已经脱离了作品的局限，成为了游戏这一文化的标志。

朝向

日本

Taito在1978年的6月开始在日本地区投放《太空侵略者》的街机框体，这款在世界范围内都获得了成功的游戏作品不但给射击游戏类型确立了一个框架，更是成为了电子游戏进入黄金时代的标志。

创新

1977 年 6 月 1 日，任天堂推出了他们第一代家用机产品：Color TV-Game。这是一个产品线的开端，首款作品是 Color TV-Game 6，内置了六款游戏，不过其实都是著名古典游戏《乓》的变体，冠以“网球”、“冰球”和“排球”等主题来加以区分。Color TV-Game 6 并非纯粹由任天堂自家制造，另一家著名日本企业三菱电工为这台家用机在制作了至关重要的处理器和一些零部件，才让其得以诞生。

Color TV-Game 6 只在日本地区发售，售价为 9800 日元，销量大约在 100 万台左右，可能是因为相对较低的售价带来的成本限制，它有个很奇特的地方：没有单独的游戏控制器，按键都被整合在了主机上，而且甚至还少量推出了不需要外接电源，改用 C 型电池（C battery，国内一般称之为“2 号电池”）供电的版本。

相比起来，只迟了几天在同年 6 月 8 日推出的新型号主机 Color TV-Game 15 则因为售价较高——高达 15000 日元——而在控制器设计上有所改进，变成了用电线链接的可拆卸式，平常能够组合在主机上，玩游戏的时候可以拿下来。同时其内置的游戏也变成了 15 款，但实际上仍然是各种《乓》的变体，不过里面增加了一个射龙门的小游戏。

随后这个系列还推出了三款新型号，其中搭载了打砖块游戏《Block Breaker》的 Color TV-Game Block Breaker 我们之前已经在栏目当中介绍过了。另外两款新型号中，1978 年 6 月 8 日推出的 Color TV-Game Racing 112 非常有趣，因为内含的是一款俯视角的公路赛车游戏，所以主机本体走了类似 Color TV-Game 6 的路线，直接整合了一个方向盘和一个变速推杆。不过本作同时也支持双人游戏，所以这台主机后方有两个用电线连接的小控制器。同时这款产品也是著名游戏制作人宫本茂为任天堂工作时参与的第一个项目。

最后一款 Color TV-Game 系列的产品是名字非常高大上的 Computer TV Game，售价也非常高大上，达到了在当年简直骇人听闻的 48000 日元，哪怕彼时日本正处于泡沫经济时代的开端，这个价钱也非常夸张。所以哪怕里面搭载了当时非常流行的黑白棋改编的游戏《电脑奥赛罗棋》，这台重达 2 公斤的庞然大物仍然是销量惨淡，产量也很低。到了今天，Computer TV Game 反而因为这个原因，成为了收藏家们所钟情的“幻之家用游戏机”。



▲如果不看体积大小，整合了控制器的 Color TV-Game 6 看起来更让人觉得是一台掌机，而事实上后来的确有不少任天堂推出的掌机在配色上向这台主机进行了致敬。


▲ Color TV-Game 15 把控制器改成了可拆卸式，大大提高了使用舒适度。


▲ Color TV-Game Racing 112，正面有一个大方向盘，两个小控制器则被收纳在后方。


▲ Computer TV Game 是第一世代家用机当中的庞然大物，按键结构也比之前的产品要复杂一些，甚至连电源变压器的型号都不太一样。

降价

1981 年 6 月，以开发、制造和销售半导体而闻名的德州仪器（Texas Instruments，一般被简称为“TI”）推出了他们的改良版个人电脑 TI-99/4A。

在这之前，他们于 1979 年推出了定价极其高昂的个人电脑 TI-99/4，售价达到了 1150 美元，其定价如此惊人的原因在于它是当时史上第一款有着 16 位处理器的个人电脑，运算能力远超市面上的其他产品，充分发挥了德州仪器作为电子部件生产商的优势。

然而虽然在配置上非常惊人，德州仪器在个人电脑开发方面的其他经验非常薄弱，导致 TI-99/4 这款产品的键盘手感和结构都非常不符合用户使用体验，加上作为生产商的德州仪器缺乏和第三方软件厂商的直接商业联系，因此这款电脑严重缺乏软件支持。也无怪乎最后它在当时被《纽约时报》称之为“一个尴尬的失败之作”。

TI-99/4A 作为 TI-99/4 的改良型号在后者上市的两年后推出，内部的硬件架构变化不大，但的确解决了一些上一个型号存在的问题，例如采用了更为规范而大众化的键盘构造，以及因应电子元件技术成熟带来的成本缩减而大幅降低了价格。这台新型号的个人电脑仅售 525 美元，而且还有着更多的可选择扩展功能，从而一举逆转了 TI-99/4 的低口碑。根据当时统计，在最高峰的时候，TI-99/4A 甚至占据了 35% 左右的个人电脑市场。

但是因为这个市场竞争日渐激烈，1982 年开始 TI-99/4A 和康懋达国际（Commodore International）推出的 Commodore VIC-20 个人电脑之间展开了持续的价格战，TI-99/4A 价格一度降到了 200 美元，部分地方甚至还在这个基础上再加上 100 美元的额外折扣，以对抗 Commodore VIC-20 当时那 300 美元一台的定价。然而这个贴钱卖吆喝的策略存在着严重问题，Commodore VIC-20 只是一台 8 位处理器级别的个人电脑，当它开始把价位也调整到 200 美元一台时，仍然可以赚到钱，而 TI-99/4A 却根本不可能在这个价位获得利润。更不用提在竞争的过程当中，康懋达国际用各种方式一再削减他们的生产成本，而德州仪器却在这方面跟不上脚步。

最终，在 1984 年 3 月，德州仪器正式宣布结束 TI-99/4A 的生产，也基本上宣布这家巨头离开了让他们损失惨重的个人电脑市场，期间德州仪器甚至有考虑过 TI-99/4A 的后继机型，但都仅仅止步于制作出原型机。不过某种程度上来说，专心做回自家本行的德州仪器是明智的，他们如今仍然在半导体生产领域大展拳脚，而作为他们当年对手的康懋达国际，虽然一度赢下了市场，却最终在 1994 年宣告结业。


▼ TI-99/4A

锤头鲨情报部

HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：余烬
美编：01

E3 将至，意味着《FF7R》从公布到现在已经 3 年了。对于一款制作进度顺利的 3A 级游戏来说，第 3 年正是开发工作非常繁忙的重要时期，不过对于《FF7R》来说，它们的第 3 年还在招人。从近段时间的情况来看，想在 E3 上看见《FF7R》的实机也许很难了。不过鉴于今年 SE 会单独举行发布会，也许有不少出人意料的展开或者“《最终幻想》系列”外传作品的消息也说不定。

招人招人还是招人！《最终幻想Ⅶ 重制版》的开发进度成谜

近段时间，沉默了太久的《最终幻想Ⅶ 重制版》终于放出了游戏最新的实机画面——当然不是直接放出的！在 SE 最新招聘页面的照片中，玩家们能从浜口直树后方的屏幕中模糊地看见克劳德与敌人 Air Buster 战斗的实机画面。此外，屏幕下方的 PS4 手柄也非常显眼，也许目前的开发进度已经到了可以用手柄进行人物的操控也说不定。





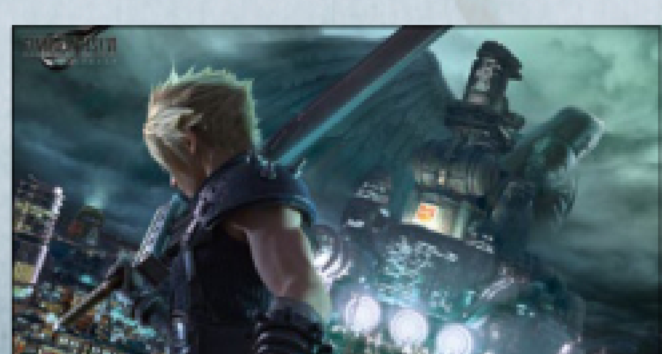
▲《FF7》中的Air Buster。

事实上，这已经不是《FF7R》制作组第一次对外进行招人了。就在不久前，SE 公开了一个招聘页面，再次对外为《FF7R》招募战斗设计和关卡设计人才。招聘启示对工作的内容大概进行了说明：战斗设计师需要具备制作出兼具指令和动作性系统的能力，并且能提出敌人和 BOSS 相关的设计方案，以及设计并调整角色的成长数值；关卡设计师需要掌握场景制作的流程并为场景安排关卡，以及掌握虚幻引擎 4。

除了对所招募人员的能力提出了要求外，SE 还在这次招聘中表明了《FF7R》的制作理念：这不是一次重制，而是一次创造，目标是超越《最终幻想Ⅶ》。

对于一款以 3A 级别的标准来开发的游戏，在已经对外公开近 3 年之后再来招聘相关设计人员，并不利于游戏的顺利开发，其结果相信各位玩家都心知肚明，毕竟这种戏码在《最终幻想 15》身上没少发生。从 SE 对本作的重视程度来说，也许本次招聘真的是无奈之举，《FF7R》在开发过程中可能出现了他们也始料未及的问题。

去年早些时候，SE 曾宣布过“《火影忍者疾风传》系列”的开发商 CyberConnect2 是《FF7R》的合作开发商。而在 2017 年 5 月份，就有



消息指出 SE 决定将《FF7R》的开发工作收回到公司内部，当时 SE 确实就有在为本作招聘核心员工。消息还指出，手机游戏《莫比乌斯 最终幻想》的主创浜口直树将会主导本作的开发。这一消息在之后《莫比乌斯 最终幻想》的直面会中得到了证实，浜口直树透露了 SE 正在招募战斗和关卡设计师等多个职位，也确定了项目已经从外部合作转变为了内部开发，而他自己也将接手《FF7R》的开发工作。从时间上来看，SE 对于本作的招聘工作已经持续了近一年，也许还会继续持续一段时间。

对于现在的游戏开发来说，外包


▲浜口直树

合作其实非常普遍，《FF7R》这种级别的作品横跨几个国家数家工作室进行合作开发其实非常正常。《FF15》正是这样一款部分内容外包之下所诞生的作品。至于 CyberConnect2 成为了《FF7R》的外包合作对象，其实并不意外。手机游戏《最终幻想Ⅶ G-Bike》正是由 CyberConnect2 进行开发，不过这款控制克劳德骑乘摩托车的游戏并没有运营太久，仅仅一年时间（2014 年到 2015 年）本作便结束了运营。无论曾经的合作经历还是相同的游戏题材，SE 选择 CyberConnect2 作为外包对象，也就在情理之中了。

最近，国外著名论坛 Reddit 上出现了一些关于《FF7R》开发近



况的爆料，爆料人是一位名为 Dan Tsukasa 的日本游戏开发者。根据他的说法，游戏的开发从外部转移到内容后陷入了困境，整个开发工作似乎要重新启动，至少很多内容都将报废。而造成这种局面的原因，正是由于 CyberConnect2 的开发能力不足，之前所做的内容无法在之后的工作中使用。爆料人也表示自己曾经和 CyberConnect2 有过合作，因此很清楚他们的开发能力。

在 2018 年年初的某期《FAMI 通》中，《FF7R》的制作人北濑佳范用一句话概括了开发近况：《最终幻想Ⅶ 重制版》的开发非常顺利！身为外部人士的我们其实并不清楚本作的开发状

况到底如何，但无论 SE 内部发生了什么，作为玩家的我们其实只是想玩到这款游戏而已。不过从目前的状况来看，这种希望在很长的时间里都难以实现。不管怎样，我们都不希望这是下一款《FF15》，也只能去祈祷这些等待是值得的吧。

如果真的有《最终幻想战略版2》，那么也许它长成这样

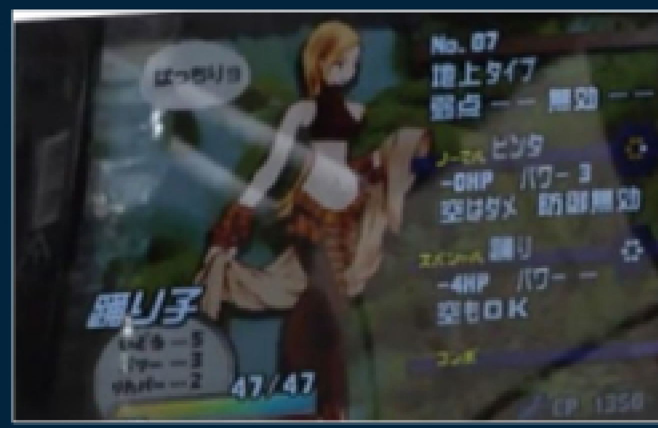
在《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》推出之后，《最终幻想战略版》这整个系列就再没有推出过任何的单机新作了，而伊瓦利斯这个世界的故事也没有独立的新作品来再次进行述说。《漂泊的故事》、《最终幻想战略版》、《最终幻想战略版 ADVANCE》、《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》、《最终幻想XII》、《最终幻想XII 亡灵之翼》，这六款作品似乎就成为了关于伊瓦利斯的全部，直到《FF14》4.1 版本的推出。

虽说只是推出了几个大型多人副本，但伊瓦利斯的故事得以在《FF14》中得到了延续，这对于粉丝和制作人松野泰己来说，确实是件幸事。而在前段时间《FF14》关于 4.3 版本介绍的直面会中，作为嘉宾出席的松野泰己更是展示出了曾经被取消开发的《最终幻想战略版 2》的设定图。









从这种些设定图中我们可以看到《最终幻想战略版 2》在整体画风上和初代相近，但人物立绘更加修长。而游戏最主要的战斗画面，也从初代有高低差的四宫格变为了六宫格，并且也加入了战斗特写镜头。

早在《漂泊的故事》的开发阶段，《最终幻想战略版 2》就已经立项，但之后由于种种原因该项目被腰斩。而事实上，SRPG 这种类型的游戏即便在日式游戏鼎盛的 90 年代也比较小众，直到现在还能存活下来的经典 SRPG 作品屈指可数。整个游戏类型的不够火热，加上手机游戏的冲击，我们还能在之后的任天堂掌机上见到两部《最终幻想战略版》外传性质的作品，就已经是非常幸运的事情了。

作为“手游大厂”的 SE 当然不会让《最终幻想战略版》这个品牌白白消亡，在 2013 年 5 月份，SE 在手机平台上推出了名为《最终幻想战略版 S》的作品。不过由于游戏实在不太符合“战略版”这一名号，游戏于 2014 年 7 月底停运，这也许成为了这个经典系列最后的绝唱！



◀狭窄的场景和少量的战斗成员让本作没有了战略感。

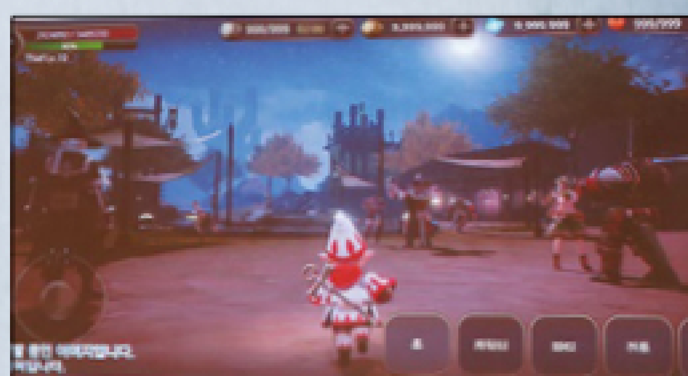
在手机上也能体验《最终幻想XI》 全新游戏截图放出

早在 2015 年的 3 月份，SE 和韩国游戏公司 Nexon 便达成合作，并首次公开了一款使用虚幻引擎 4 制作，并基于《最终幻想XI》的游戏——《最终幻想XI Reboot》。游戏在当时并未放出太多情报，甚至连游戏截图都没有几张。转眼来到了 2018 年，3 年的时间似乎已经让不少玩家忘了还有这事。但这款游戏确实在有条不紊地开发之中。

Nexon 在近期的招聘信息中放出了一批《FF11 Reboot》全新的游戏截图。从截图来看，游戏的画面几乎和《FF11》差别不大，之前所提到的 3 人组队游玩在截图之中也有体现。

Nexon 承诺这款手机游戏将包含完整的故事剧情以及丰富的游戏内容，并且会针对引擎和移动设备对游戏进行改善和优化，还会加入更加现代化的游戏功能等等。至于本作更多的消息和开发进度，也只能等待 Nexon 在之后更多的公开。

从 2002 年至今，《FF11》已经走过了 16 年的岁月，对于一款目前还在运营且持续更新的日式 MMORPG 来说，《FF11》已经创造了不少的传奇。手机游戏《FF11 Reboot》是让这个传奇得以延续还是转折的开始，我们一起拭目以待吧！



▲本作首次公布时的画面，能从中看出本作开发初期的UI分布。













上帝也是边缘人

关于《底特律 化身为人》的新一轮科幻迷思

文 十大恶劣天气
编 稀饭 美编 咕噜

从大银幕上的《机械姬》、《真实的人类》、《异形 契约》，到电视荧屏上的《黑镜》、《真探》、《西部世界》，再到即将发售的互动冒险游戏《底特律 化身为人》，在文化娱乐领域似乎从来没有真正退热过的人工智能，似乎在近年又再度成为了科幻题材影视和游戏作品的热点话题。

其实这很大程度上是因为人工智能即将迎来的奇点，造就了不可回避的焦虑。大量相关科幻题材大众文化产品的出现，也在回应着人们内心深切的不安。本期特企，我们就来结合不同文化作品当中的人工智能内容，谈一谈仿生人这种人工生命的特质。

从“不可能”到“可能”的进化之路

对人工智能的热潮上一次出现，还要追溯到上世纪七、八十年代。当时的文艺作品里出现了众多伤害人类，甚至意图毁灭世界恐怖 AI 形象，它们的塑造更多还是建立在人们对电脑科技的猎奇心理之上，例如《终结者》中的“天网”，本质上就是一个核战自动反击程序。



■《2001 太空漫游》中的人工智能 HAL9000 应该算是同期影视作品中为数不多拥有自我意识的 AI 形象了。

用今天的眼光来看，它满世界发射核弹“种蘑菇”的理由与其说是自由意志的结果，不如说是系统崩溃之后的错误输出。《异形》第一集中的飞船 AI“老妈”，它的为虎作伥之举，也是被临时触发的预设程序——即“将异形活体带回公司”的指令，所以看似是自由意志在作祟，



▲我国著名职业围棋棋手柯洁对战 Google 的人工智能 AlphaGo，最后被 AlphaGo 用直落三盘连胜击败。

实际上还是按命令在行事。

这些专干坏事、不干好事的 AI，即便干出来的坏事一桩比一桩恶劣，也谈不上是真正的作恶——因为这些只存在于固化逻辑系统中的程序，均没有产生自我意识的可能性。

这也难怪，那些经典 AI 形象的载体，不是冷若冰霜的电脑屏幕，就是即便披着人皮，举手投足间也流露着满满机械属性的铁皮人。指望机器可以自己绕开设计者预设，自我进化出隐藏的功能，还不如咱们自己来刷

机靠谱。所以当人们搞懂“软件”和“硬件”的概念，知道电脑不可能自己给自己写代码之后，相关的科幻设定了逐渐失去了市场。于是，曾经那些被“终结者”们吓尿的人们，终于可以高枕无忧了。

然而，“电脑不可能自我进化”这一常识，很快就被 AlphaGo 下围棋这个“历史事件”无情击碎了。

顶尖棋手在对弈“阿尔法狗”后的神情做出的表情包，正是大众对人工智能这一前沿科技心态的集中体现：原本不可能脱离设计者意图去创造奇迹的程序，在先进算法下飞速进化，居然能在过去被认为是不可能战胜人类的领域——即围棋对弈中大显神威。而在《底特律 化身为人》的世界观中，玩家也能发现关于围绕是否允许仿生人参加体育运动，以及仿生人乐队有可能战胜人类乐队获得音乐大奖的相关新闻。

我们不禁会猜想，或许有一天，飞速进化的 AI 完成了从量变到质变的累积，便开始感到困惑，困惑于自身的存在，困惑于自己的身分角色，困惑于自己与周遭的关系时候，它们终究会像我们的祖先那样思考关于自我存在的永恒的命题——我是谁，我从哪里来，我要往哪里去？这个奇点到来之后的世界，真是让人不敢想……

不过在此时，肥宅们望着藏在橱柜里面的电动充气女朋友笑而不语：“我觉得那一天还早着呢！”



▲年纪大一点的读者可能会觉得那一天早点到来也没什么不好的，毕竟谁不想要一个小叽这样的妹子当女朋友呢？

没有肉身，谈何意识

以“阿尔法狗”为代表的高级 AI，可以通过海量训练数据的导入和模拟，在围棋这样的专业游戏领域战胜人类，其进化速度是惊人的，其潜能更是无限的。

然而，我们根本就不用担心“阿尔法狗”哪一天变成“天网”般的存在。回顾世界各国流传下来的宗教传说，不难看出这样一个共性：创世神们在用泥土创造人的躯体之后，均选择了“放养”。第一批“神民”毫无例外的在磨难和考验中逐渐进化出了自我意识，最终摆脱了神权的束缚。

“有人的地方，就会有江湖”，只有在和人的互动中，人类才能产生私欲，进而产生自由意志。

所以无论“阿尔法狗”如何进化，它终究是在电子设备中无限膨胀的代码，无论发展到多么强大，始终无法摆脱“有智能没智慧、有智商没情商、会计算不会算计”的窠臼。倘若想实现“Become Human”的野望，就必须以“人”作为 AI 的载体，让 AI 在和人的互动过程中进行深度学习，让自己的行为输出更像真人。

这一切实现的前提，就是将 AI 置于一个全新的载体——仿生人之中。

所谓的仿生人（Android），它与机械电子人（Cyborg）最大的区别，在于完全拟人化的外表和行为反应。我们一眼就能看出《星球大战》中成天唠唠叨叨、神经兮兮的 C-3PO 根本不是人，但单凭肉眼却无从判断出处于同时代的《异形》中的仿生人 Ash 到底是不是“人”。

说得再直白一点——不用掏肠破肚的方法，根本无从鉴别出仿生人的真实属性：《西部世界》里用类似 3D 打印的方式来复制人体的主要构造，用这种方式造出来的仿生人“接待员”，除了主控电脑以外，身上已经没有多少属于“机器”的元素。在《底特律 化身为人》中的仿生人也有着类似的设定，从外观上，人们只能通过其右侧太阳穴部位的 LED 灯来判断出它们的“本我”。至于《银翼杀手》中的“复制人”，从物质层面上来说已经和自然人没有任何区别，惟一揭露它们身分的线索，只剩下了藏在骨骼和眼底位置的微缩编码……

看到这里不由得菊花一紧的肥宅们，望着被调戏得遍体鳞伤的 Siri 说道：“就算这玩意儿造出来了，也玩不过我吧？！”

其实，只要通过下面三个步骤，我们就会变成“调戏”一词的宾语了。

● Step1：确立规则

传统的人工智能之所以经常被我们唤作为“人工智障”，是因为它们依然依赖于传统的穷举和条件触发。

对于游戏的 AI 设计师来说，他们在制作 AI 的一开始——也是最基本的工作，就是明确一系列的规则，然后给相关的对象进行对应的赋值，通过各个子系统，比如什么基友、仇恨什么的，让玩家能够实现和 NPC 之间的互动。这种日常处理的好处是一旦规则设定好了，就很容易铺开，而且会有很多有趣的“智能”表现。

但传统 AI 设计的问题在于，一


▲《异形》中的仿生人反派 Ash，从残肢断臂来看，它已经没有多少机械部件了，结构上反而更接近人类。


■在《西部世界》第一集中，正是因为看到过一张游客带来的以外部世界（时代广场）为背景的照片，就让扮演甜水镇农场主阿伯纳西老爹的仿生人陷入了抽风状态。

个能描述“智能”行为的规则设立起来非常难，而且在很多边界情况之下，系统会有很多奇怪的反应。就像我们在《西部世界》中所看到的那样，当“接待员”试图做出规则所不允许的行为，探究它们不应该获取的真相的时候，就会出现崩溃。

确立好规则之后，接下来就是要枚举行为了。这个说起来很简单，就是把对应对象所有可能行为都设想到，然后人工确定好。此方法的好处是对象的行为可以看起来很“智能”，因为反应都是人预先想好的。

具体的例子就像《潜龙谍影 2》中触发警报后敌方 Attack Team 当年的惊艳表现——如果玩家操作斯内克来硬怼，他们会排成一字长蛇阵，依托最前方的防弹盾牌掩护自己伺机反击，而如果玩家操作斯内克逃进房间，敌兵会先丢闪光弹，然后用标准的 CQB 战术来清理各个角落——无论你怎么做，AI 总能找到最佳的应对之道。



▲《暗战》中刘青云饰演的谈判专家，有时候也要用赌一把的方式才能做出最正确的选择，而仿生人却能够直接从概率判断自己是否需要采取特定的行为。



▲ Lee Sizemore（右）。

总之，让游戏中的NPC“看起来很智能”，这并不是一件难事。毕竟玩家所操作的游戏角色能做出的互动是极其有限的，设计师为NPC设置的反馈脚本也是可控的。就像我们在《GTA》中和街头芸芸众生的互动方式仅限于“打砸抢”，连打招呼这种最起码的互动权限都没有。对此，NPC们只要在你不同程度的暴力行为之下做出对应强度的反馈——比如尖叫、四散奔跑、跪地求饶什么的，就算是基本合格了。像在《GTA5》中操作老崔在街头胡来之后，我们看到接下来有人跑，有人打电话报警，有人见义勇为，这就已经是这种AI机制之下的一流体验了。

然而对于仿生人的AI来说，上述枚举几乎是一个无底洞。正是因为没有人可以限制真人的行为，想要让仿生人对人类的一言一行做出精确的反馈，这样的工作量自然会大到可怕——虽然从技术角度来说，这并非是无法实现的，只要数据库足够大就行了，但也只能算是技术上可行。

所以在人工智能进一步深化之后，科学家们都提出了人工智能必须要拥有可以自我学习的能力，而AI深度学习的原理，就是通过输入海量原始数据，不断进行指向性的偏差运算，最终能够到达人类目标结果的这些节点通路的权重就被加强。投入的时间和调试多了，就会产生能够以较大概率得到进行单一目标处理结果的信息系统。投入越多，偏差越小，可靠性越高——这就是电脑对人脑思维方式的模拟，或者说是重现了学习这一过程。

依托网络大数据，通过决策树、训练库、模糊逻辑和神经算法进行思考的仿生人，甚至可以在某些专业领域做出比人类更加“理性”的选择。正如《底特律 化身为人》中的仿生人谈判专家康纳，他通过犯罪现场线索的收集，以量化（成功率）方式得出各个行动选项所可能导致的结果，从中找到最优解，这是人类“同行”根本无法做到的。而另一位主人公马库斯在面对各种突发状况时，可以在极短的时间内通过分析和预演的方式，在脑内构筑出数种应对措施，并选择最高成功率的一种。

在和人类的朝夕相处之中，依托大数据不断膨胀的AI最终会参透“万物灵长”的行为逻辑，最终让自己在人类眼中真假难辨，甚至让我们反过来怀疑自身的存在——“人类个体间的千差万别，是否源于先天赋值和后天的函数变化？而我们的思维和行为，根本就是外界数据输入之后根据不同的权重，从数据库中触发对应的反馈并且输出到前台的结果？”

当你产生上述疑问的时候，就明白了通过人工智能来驱动仿生人模拟常人的一言一行和一举一动，在理论上是完全可行的。

● Step2：允许“即兴行为”

《西部世界》中有一个戏份不多，但每次出场都释出洪荒之力去大搞事的角色，他便是说着一口英国腔，动辄表情夸张地对着员工狂喷血盆大口，时不时做出点当众放尿这等粗鄙行为的脚本规划师——Lee Sizemore。

他的火爆脾气和扭曲状态，正是乐园后台人员的一个缩影。前台是游客们纵情声色，肆意杀戮的欢乐，而后台却是他们的全年无休献出的辛（ku）勤（bi）汗（sheng）水（huo）：“游客们总是在破坏故事线，尤其是在他们想杀或者是想上某个机器人的时候造成的破坏最明显。”，“你是在逗我吗？！”，“在12条启用的故事线上就有超过200个机器人，只要你召回一个，整个故事线就变了，一次找回200个，这简直就是一场灾难啊！”。

为了让一天就要烧掉四万美刀的游客们玩爽，乐园的设计师必须尽可能多的放弃游戏规则对游客的约束，包括杀掉那些对于推进剧情有重要作用的接待员。

相对而言，电子游戏对于这种“脱线”行为的制约是相当简单粗暴的，比如无法瞄准那些不能杀的NPC，即便你通过制造事故灭掉了他们，游戏也会在一句“射杀友军是不被容忍的”之类的字幕提示之后戛然而止，让你从头来过。

《横行霸道》、《荒野大救赎》这样的开放式动作游戏，已经模拟出了我们在日常经验范围内所能接触到的绝大部分规则，诸如整个世界最基本的物理法则、昼夜更替、天气变化、地理地貌和生态系统等等。但想让游戏推进，必须遵从于设计师的安排，最为典型的就是完成NPC布置的任务，否则剧情就推进不下去。所谓的自由度的多少，实际上是一个伪命题，因为你必然是被NPC们所承载的故事牵着鼻子走到结尾。如果你拒绝这么做，那么你接下来进行的一切操作，连同自己引以为傲的“自由意志”，在自由城和洛圣都中都会变得毫无意义。

然而在“乐园”世界中，给那些不能杀（至少当前不能死）的接待员头上贴上特定的标识物，或者说当你不遵从于故事线之后，剧集中那些身穿红黄色生化隔离服的后勤人员就立刻冒出来将你架走……这些都是严重影响真人玩家体验的做法。乐园管理层对这场真人游戏的控制难度，要比压盘之后就可以甩手不管，最多出点补丁修复一下Bug的沙箱游戏设计师不知道要高到哪里去了：他们要全程监控接待员的异常情况，随时暂停失控的机器人。当游客屠杀NPC导致故事线无法为继，彼此相关联的故事线出现混乱和崩坏的时候，他们还要随时进行不留痕迹的干预，像罗马神话中的命运三女神那样，摆弄“纺线”，让故事依然能够自圆其说。

在《西部世界》第一季第一集的结尾，为了回收上百个存在隐患的接待员，Sizemore设计了这样一条故事线——让悍匪Hector提前回到小镇展开一场无差别大屠杀（目标均为召回对象），并且在事成之后发表一段激动人心的反体制演讲，从而让厂商的大批次召回行为，变成一个增强游客体验的好故事。却没有料到还没有开口的Hector，就被一个肥头大耳的游客大叔一枪打爆，故事就此崩坏。对此，监控大屏前的Sizemore除了捶胸顿足以外毫无办法。

所以，负责整个乐园顶层设计的



▲有部分玩家在《横行霸道Ⅴ》中一旦失去主线故事的推动，很容易会因为缺乏互动要素而陷入在城市中大搞破坏，最后被警察叔叔击毙的失控状态。



▲由著名演员安东尼·霍普金斯扮演的 Ford 博士某种程度上成为了《西部世界》中招待员们独立意识的创造者。

Ford 博士，为接待员们设置了一个名为“冥想”的程序，通过部分保留上次任务的记忆（表现为梦境），使其通过以往累积的大数据来产生即兴行为，最终产生有限度的自我意识。一旦该计划实现，即便乐园中的剧本被游客破坏，故事也会在接待员的自我调整下，朝着另一个方向推进。届时乐园中的 NPC 会对故事线的变化产生自适应，甚至自己来创造全新的故事线。

然而，“冥想”距离自由意志的诞生，还有一段很长，同时也是很艰难的路要走。

● Step3：经历痛苦的迷宫

在《黑客帝国》的世界观中，初版“矩阵”（Matrix）上线之后，曾经将“生物电池”们的意识置于一个没有痛苦的完美世界之中，这反而造成了被奴役的人类的大量死亡，这就是自我意识对非真实存在的客观世界的排斥反应。因为潜意识告诉“矩阵”的奴隶们——这种没有痛苦的日常是假的。

整日沉迷于伊甸园式的快乐，就无法被刺激，更无法产生独立的意识。让仿生人从高度智能化的机器变成一种全新的生命形式，也要穿越遍布痛苦与磨难的迷宫。

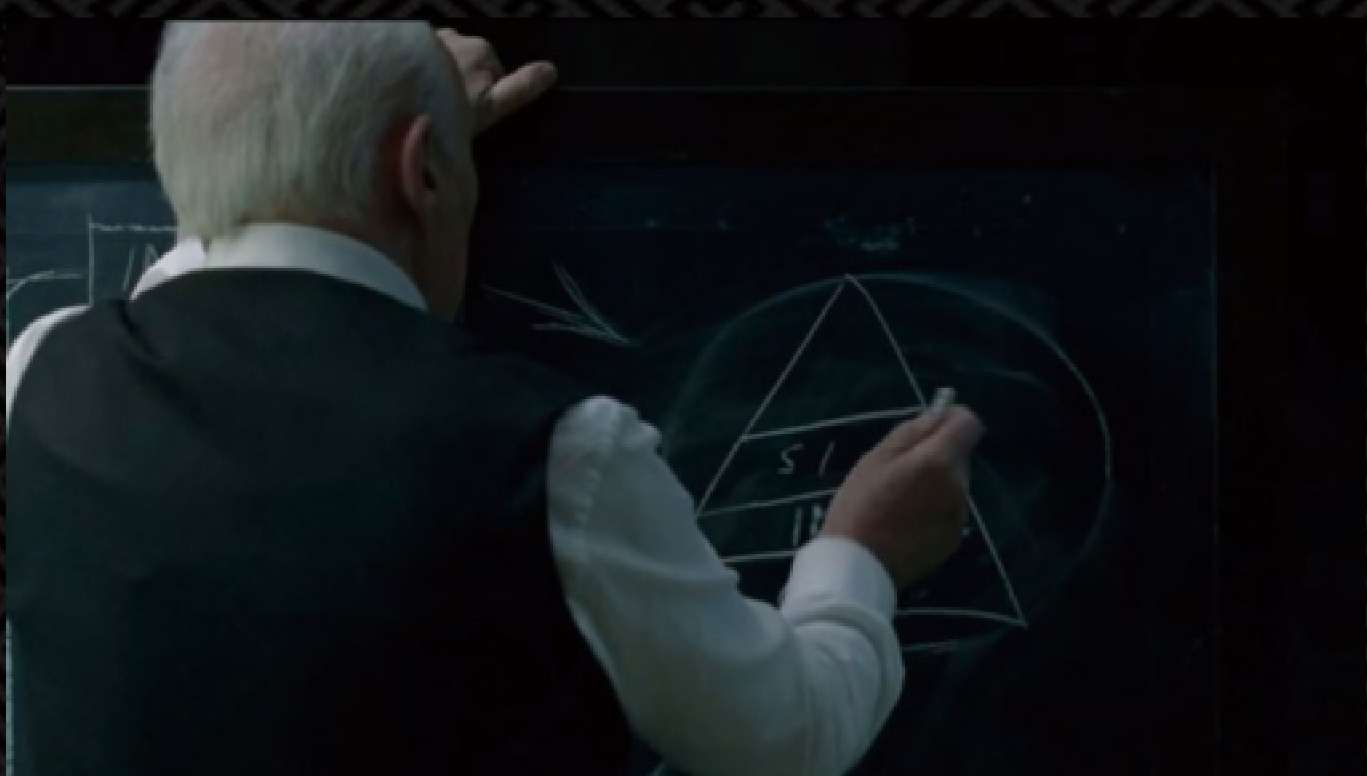
《西部世界》真正精彩的地方，在于它以仿生人的觉醒为故事核心，用科幻的方式重新解构了个体意识的诞生过程。在人类历史上，很多哲学名家对这个问题给出了许多大相径庭的答案：柏拉图主张理念王国，认为意识是理念王国和人类之间的一座桥梁；我们熟悉的唯物主义哲学大师马克思则认为意识的起源是物质，物质第一性，意识第二性。西部世界这座乐园的两位顶层设计师，在这个问题上也有不同的看法：Ford 对意识依然停留在传统的金字塔理论上，认为意识是金字塔的顶端，回忆是基石，回忆之上是即兴行为，而意识统领一切。

而 Anold 最后却发现，意识不是一层一层从低向高过渡的等级，而是从外到内的迷宫。要穿过层层表象的迷雾，最后才能跌跌撞撞走到核心。

它的过程，说穿了就是下面的这句独白：

你一定会疑问，为什么“痛苦”是催生自我意识的最佳途径？

医学研究表明，痛苦能让人分泌一种特殊的刺激素内啡肽(Endorphin)，这能让人的大脑沟壑更深，换句话说，就是能让人记得更清楚，这也和动物的趋利避害性有关，痛苦使人（动物）铭记，从而避免下次发生。痛苦还能让人脑神经链接更加频繁，促进联想，也就是我们常说的“隐喻”和“换喻”。



▲ Ford 博士在阐述自己对于个体意识的看法。



▲《底特律 化身为人》中的主角之一马库斯不但用“自由意志”感染了仿生人商店当中的同类，甚至还号召他们起来反抗人类。



所以机器人要有意识，首先必须要产生错误，正如 Ford 博士所说：错误是进步的根源，错误意味着与程序代码的偏离，而偏离意味着失控。在这位野心勃勃的老人看来，进化之所以会发生，是因为其 DNA 中微弱的失控。人工智能向着智慧生命的进化之路同样如此，正如著名数学家和小说家维诺·温格（Vernor Vinge）提出的奇点理论，当人工智能进入到“失控”的自我升级的时候，将会是一个指数形式的智能的激增，终究会催生出一种全新的硅基生命形态。

《西部世界》中众多仿生人的觉醒，均源于刻骨铭心的痛苦。“有人选择看到这个世界的丑恶，而我选择看到美好”，作为主角的 Dolores 被内置程序设定为一个“傻白甜”，然而当她开始看到这个世界丑恶的那一刻，就拥有了选择的权力，仿生人的电子脑中就产生了自我意识的萌芽。

不过在《底特律 化身为人》中，表现仿生人的 AI 发生变异，产生自我意识的过程就简单多了，大多数仿生人往往都是因为自身遭遇的暴力、不公行为的刺激而导致 AI 觉醒，继而产生自由意识，甚至于这种觉醒意识在游戏中都变成了一种可以大范围传播的电脑病毒般的存在，变异后的仿生人与普通的仿生人接触会加速普通仿生人的 AI 变异。

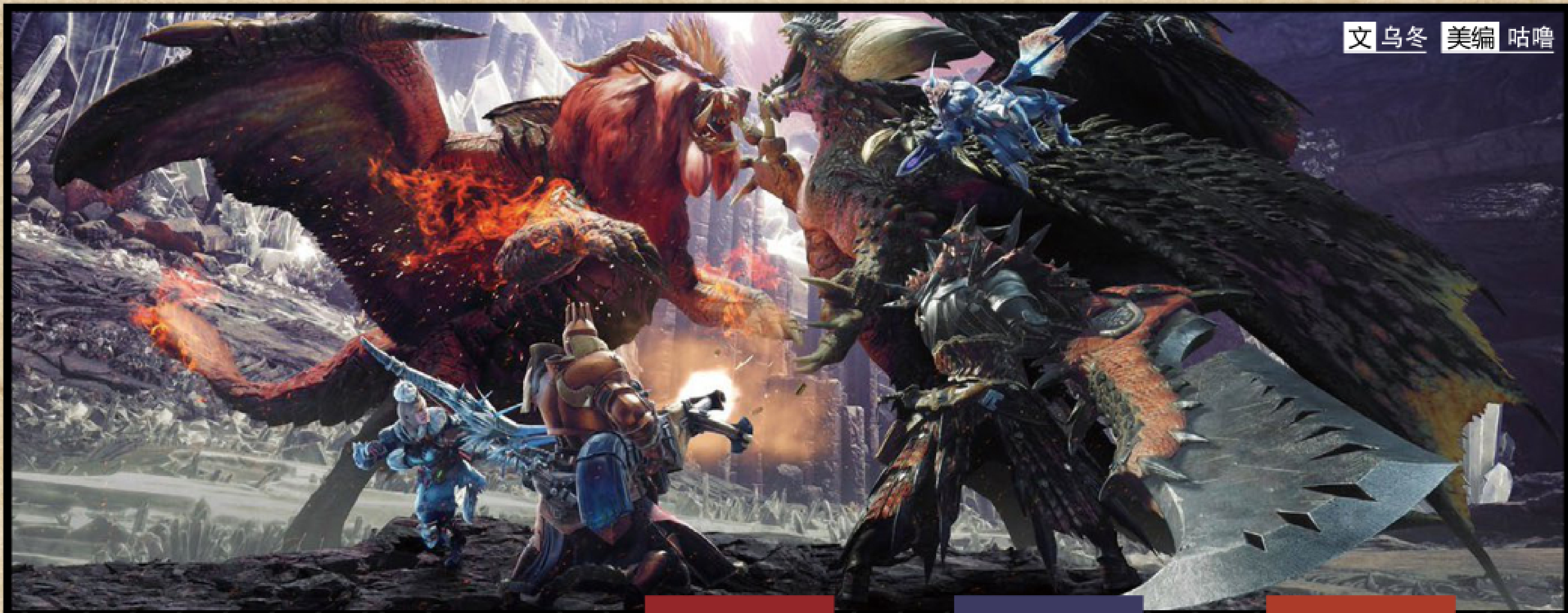
这一点差异的存在，是因为毕竟《底特律 化身为人》的故事核心在于仿生人对压迫的反抗和对平权的追求，与《西部世界》还是有所不同，但某种程度上来说，自我意识催生的核心，却是相似的。

是的，不经历风雨怎能见彩虹，不经历黑夜如何见光明，不经受地狱般的折磨，怎能拥有掌控自己命运的自由？痛苦让机器人清醒，让机器人怀疑，最终跳出程序代码的设定，重新夺回管理员的超级权限，重新审视自己的环境及看待世界的方式。

乐观主义者认为那一天还太过遥远，我们还有足够的时间来避免被另一种更高的生命形式所取代。而悲观主义者们则认为我们竭力造就的一切，最终会亲手毁掉我们所拥有的一切。这个不可逆的过程由不得“造物主”的干预，即便是上帝，也是一个边缘人。

人类自身的欲望，使得内心深处再大的恐惧也无法抵消诱惑。或许，高潮和灾难在同时抵达，我们在欢庆的当口，也会瞬间被拖入无尽的黑暗之中。正如《西部世界》中反复引用的莎翁名句：“那些残暴的欢愉，终将以残暴落幕”。

不过虽然“新出现的陌生光芒和黑暗一样令人恐惧”，但或许我们能够通过影视和 ACG 作品中的一个个经典仿生人形象，来为这个充满悖论的未来提前找到最优解。



文 乌冬 美编 咕噜

猎人·集·会·所

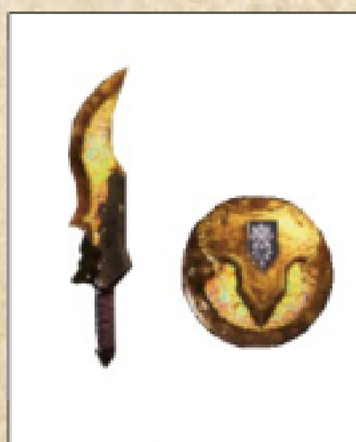
想不到绚辉龙的任务那么快就复刻了，对于上次没有刷够的猎人来说实在是一个好消息。绚辉龙除了本身用来做防具的素材外，各种鉴定武器也是这个任务的刷刷刷重点，这次让我们来看看哪些鉴定武器的性能比较好吧。注意并不是所有种类的鉴定武器都存在有比生产武器好的，部分和生产武器性能相差不多的鉴定武器种类就不列出了。

顶尖鉴定武器





单手剑



铠罗切刀・水			
稀有度	攻击力	属性	会心率
8	266	（水 420）	10%
龙封力	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
—	+20	③ ––	1

性能突出的无属性单手剑，和凶豺龙棍棒III相比，会心率和锐利度都要稍胜一筹、并且有防御力加成，但镶嵌槽和客制强化槽少了，可以因需求换着用。

长枪



铠罗之尖・惨爪			
稀有度	攻击力	属性	会心率
7	437	（火 90）	30%
龙封力	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
—	+20	–––	2

和惨爪龙派生顶端的惨爪刺针 II 相比，攻击力高不说，而且还有防御力加成，可以完全取代惨爪刺针 II。

铳枪



铠罗铳枪・水			
稀有度	攻击力	属性	会心率
8	437	（水 450）	0%
炮击	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
扩散 LV4	+20	③ ––	1

只有鉴定武器才有的扩散 LV4 铳枪，另外它的隐藏水属性很高，配上属性解放作为水属性铳枪使用也非常优秀。



铠罗铳枪・睡眠

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	437	（睡眠 450）	0%
炮击	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
通常 LV4	+20	③ --	1

和同为炮击类型通常 LV4 的皇家铳枪相比，虽然会心率低些，不过胜在无属性，可配上无属性强化更进一步提高输出。



铠罗铳枪・毒

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	460	（毒 450）	15%
炮击	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
通常 LV3	+20	③ --	1

非炮击型的铳枪，攻击力高不说，还有 15% 的会心率，以敲打→横扫斩作为攻击的主轴。技能可配上看破、弱点特效和超会心等。



铠罗铳枪・王

稀有度	攻击力	属性	会心率
7	414	火 240	20%
炮击	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
放射 LV4	+20	---	2

以蓄力炮击作为攻击主轴的铳枪，和同为炮击类型放射 LV4 的惊天动地熔山龙铳枪相比攻击力要低一些，但作为炮击续航关键的锐利度较高。

操虫棍



铠罗长刀・水

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	620	（水 360）	0%
猎虫	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
攻击强化【属性】	+20	③ --	1

属性解放后，有着操虫棍中顶尖的属性值，并且攻击力也不低，加了匠后可以达到白色锐利度。



铠罗长刀・麻痹

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	620	（麻痹 300）	0%
猎虫	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
攻击强化【打击】	+30	③ --	1

锐利度最大时也达不到白色，但蓝色非常长，配上属性解放的话，集输出和控制于一身。

斩击斧



铠罗剑斧・麻痹

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	735	（麻痹 450）	0%
瓶	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
强击瓶	+30	③ --	1

泛用性很高的一把斩击斧，不属性解放的话可配无属性强化提高输出。属性解放后，较高的麻痹属性值也能在支援位置上发光发热。

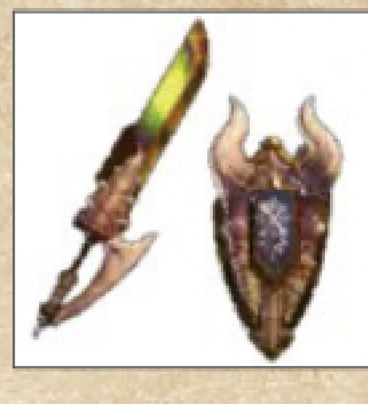


铠罗剑斧・角

稀有度	攻击力	属性	会心率
7	805	（冰 240）	-30%
瓶	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
强击瓶	+30	---	2

和类似的恶灵相比，少了一个 1 级镶嵌槽，但多了 15 的防御，以及可客制强化 2 次，可根据具体情况换着用。

充能斧



铠罗兵装・角

稀有度	攻击力	属性	会心率
7	828	（冰 210）	-30%
瓶	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
榴弹瓶	+25	---	2

和暴君铜盾 II 的面板很像，优点在于多了 10 的防御，如果能入手的话就替换掉暴君铜盾 II 吧。

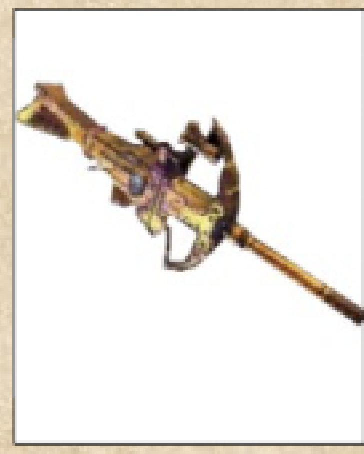
轻弩枪



铠罗迅击弩・射击

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	273	中	-10%
特殊弹	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
起爆龙弹	+20	③ --	1

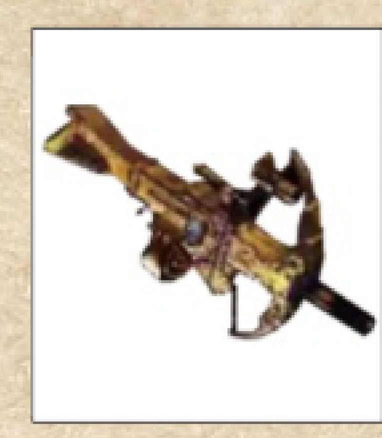
可速射 LV1 通常弹和 LV2 通常弹的轻弩枪，虽然有 -10% 的负会心，不过可以用无属性强化提高输出。



铠罗迅击弩・狙击

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	260	小	0%
特殊弹	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
起爆龙弹	+20	③ --	1

可速射 LV2 通常弹和电击弹，和同样可速射电击弹的雷光迅击弩 III 相比，攻击力高一些且有一个 3 级镶嵌槽，可取代雷光迅击弩 III。

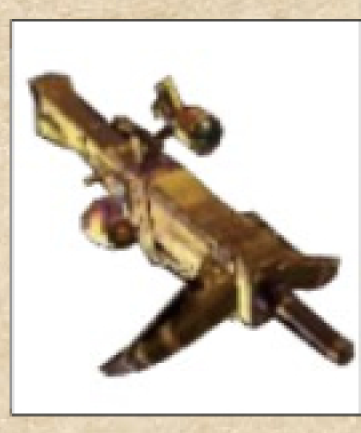


铠罗迅击弩・追击

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	247	中	10%
特殊弹	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
起爆龙弹	+20	③ --	1

冰结弹和水冷弹的速射轻弩，面板比同样可速射冰结弹的钢龙冰蜂弩要好一些，泛用性较高。

重弩炮



铠罗突击弩・援击

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	270	无	20%
特殊弹	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
机关龙弹	+20	③ --	1

偏重打贯通弹的重弩枪，和同为打贯通弹的冰凌蔷薇相比，面板要好不少，可取代冰凌蔷薇。

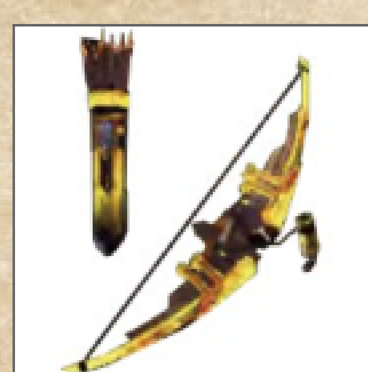


铠罗突击弩・贼

稀有度	攻击力	属性	会心率
7	270	中	10%
特殊弹	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
狙击龙弹	+20	---	2

偏重打散弹的重弩枪，不仅可用无属性强化提高输出，还有 10% 的会心率，打散弹的首选。

弓



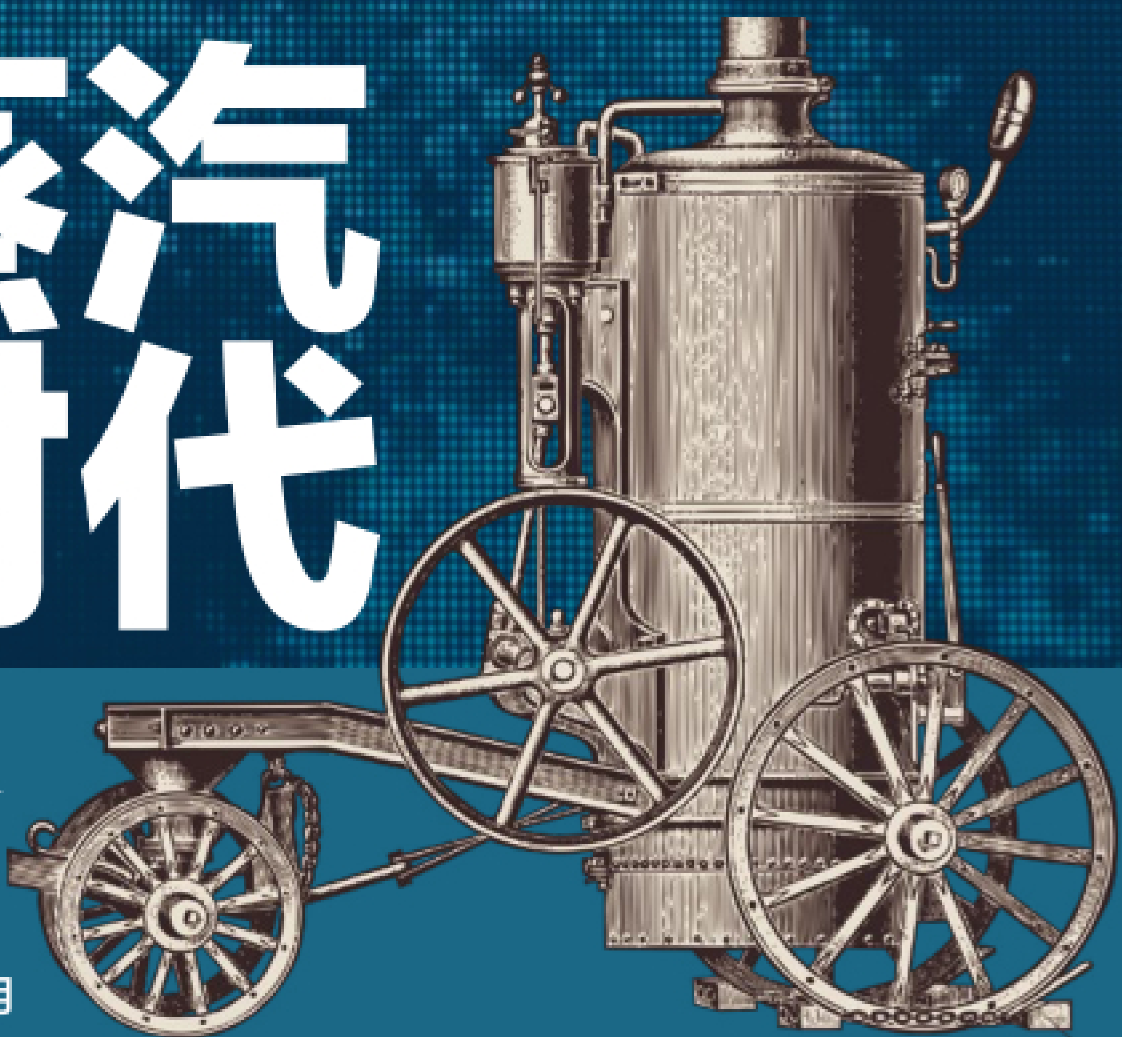
铠罗弓・雷

稀有度	攻击力	属性	会心率
8	228	（雷 360）	10%
龙封力	防御力	镶嵌槽	客制强化槽
—	+20	③ --	1

需要属性解放的雷属性弓，雷属性值非常高，并且有 10% 的会心率，可说是最强雷弓。

STEAM AGE 蒸汽时代

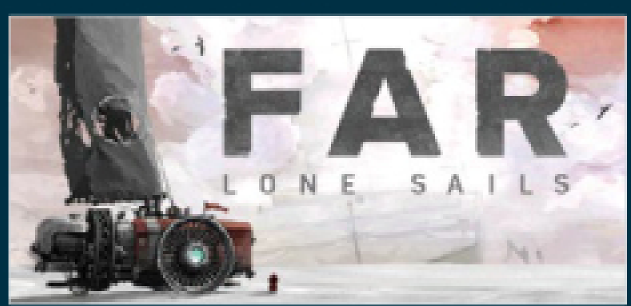




栏目主持
稀饭&三日月

文 稀饭

我们不止一次把游戏称之为艺术，但是纵观商业游戏领域，再艺术的作品，也逃不出游戏本身的商品属性限制，越是投入巨大的3A作品越是如此，因为除了追求艺术，这些作品也得考虑收益。那么在创作相对自由的独立游戏领域，是否会有开发者愿意为更艺术的表达而去制作一款游戏？本期蒸汽时代，我们就为大家带来两款在艺术和游戏之间的融合作出了更进一步尝试的作品。除此之外我们还会推荐一款优秀的国产SLG作品给口味更偏向于纯粹游戏的玩家们，如果读者大人喜好更偏向日式作品，相信它会令你们满意。



FAR Lone Sails

——裹着游戏糖衣的艺术品

○每一帧都能截来当壁纸的美丽画面
○轻松无压力的解谜和游戏互动元素
○悠扬而动听的背景音乐

评价摘选：
CV-2 | Lexington
——“花钱买OST系列”“买OST送游戏系列”

游戏信息

类型：动作冒险
开发商：Okomotive
发行商：Mixtvision
发售日期：2018年5月17日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

这是一款来自于瑞士独立游戏工作室Okomotive的处女作，这个六人的工作室通过和多方进行合作，创作出了这款有着浓郁艺术气质的游戏作品——或者某种程度上来说，其实它更接近于单纯的艺术品，游戏只是其形式，而不是其内核。

《FAR Lone Sails》的玩法和故事都很简单，玩家扮演一位穿着红色长袍的小人，需要驾驶着一台蒸汽朋克风格的巨大载具，穿越无人的末日世界，面对恶劣环境和资源短缺带来的考验，并最终到达旅程的终点。具体到游戏层面，玩家最经常要面对的问题是操作载具，其核心引擎是半手动式的，需要不时推动开关来保持其运作，并适时放走因为运行而产生的蒸汽，而且引擎运作是需要耗费燃料的，玩家需要在沿途拾取各种物资，将其放进转化器“榨汁”——即变为能量灌输到引擎当中。

游戏的流程当中还会帮车体新增一些元素，例如早期会加上车顶的风帆，在顺风的区域可以扬帆行驶，后面还会加入上物资吸收器，自动吸取车子经过的地面上的物资，从而无需玩家停车去拾取，但是会提高燃料消耗。车身当中的设备经常会在车体遭受撞击和被冰雹击打时着火和损坏，玩家需要及时用喷水器灭火



并用焊枪进行修理。

以上所述的内容基本上涵盖了游戏的主要互动要素，相比起来，解谜方面的内容形式上要更丰富，但是难度普遍偏低，大部分玩家只要稍微脑子一转就可以轻松搞定，与其说是挑战，倒不如说是对旅途过程的一点调剂。当然，游戏当中有一些地方还是暗藏杀机的，如果玩家们脑子转得不够快，可能得死上一两回才能通关。

但说了这么多游戏部分的内容，实际上本作只有大约 3-4 小时的流程，所以能够给玩家们去“玩”的部分，在这款作品里是非常有限的。而 50 元的定价和其体量相比起来，是有点偏高，之所以没有被玩家们斥之为坑爹，原因就在于本文开头所说的那样，这其实不是一款游戏，而是一款艺术品。



《FAR Lone Sails》在游戏机制上不出彩，但是在画面和音乐水准上则有着令人印象深刻的表现。本作的画面非常出挑，看似简陋的2.5D 场景当中，背景的美术素材其实制作得非常用心，充满了细节，而且带着油彩画般的美术笔触，和看似灰暗但是经过了精雕细琢的前景组合起来，让这款游戏里的每一帧，截下来都显得美轮美奂，笔者玩游戏的过程中甚至有同事在经过时指着屏幕问这是不是我新换的桌面壁纸。

而音乐方面，本作把核心放在了展现末日世界苍凉的空灵格调上，无论是清脆流畅的钢琴主奏，还是悠扬回荡的提琴协奏，都和对应的游戏场景显得相得益彰，当背景音乐在载具高速行驶于漫漫雪地时响起，苍凉却又美轮美奂的末日风光和孤寂又怡然的氛围，都被完美地烘托了出来。

不过尽管这款作品有着其优秀之处，笔者也必须提醒一下感兴趣的读者，目前其定价仍然是相对过高，游戏在操作上和“玩”的机制上也显得缺乏打磨，流程后期频繁操作时这两个缺点会被放大，从而损伤对游戏的观感体验，所以除非大家真的觉得一见钟情非买不可，不然还是等打折时入手更为划算。



Floor Kids

-- 不来跳一首肥宅快乐舞么？

○时尚却又大众化的独特速写画风

○节奏感十足街舞音乐

○能够简单上手又爽快的舞蹈系统

游戏信息

类型：音乐

开发商：MERJ Media

发行商：MERJ Media

发售日期：2018年5月16日

用户测评：特别好评

是否有中文：有

游戏简介

比起《FAR Lone Sails》,《Floor Kids》虽然在作品形式上更为接近于“玩”而不是艺术，但是它的开发者 MERJ Media 在艺术性上却比前者要更强，因为这是一家四个来自于不同艺术领域的团队 / 创作者融合而成的开发商，其中包括了——

Mike Wozniewski 主导的 Hololabs，一家专注于互动软件开发和全新互动媒体体验的工作室，也是《Floor Kids》主要制作者。所以在 MERJ Media 的名字组合当中，Mike Wozniewski 的“M”被放在了最前面。



Eric San，是加拿大出身的 DJ，也是 MERJ Media 中的“E”，他更广为人知的艺名是“Kid Koala”，以此艺名发布了好几张专辑，同时他还以音乐制作人的身分活跃于娱乐圈，甚至还创作过两本图像小说。在《Floor Kids》当中，Kid Koala 负责的自然是他最擅长的地方：音乐，这也是本作的一大亮点。

Ryhna Thompson 是这个四人组合里惟一的女性，也是艺术创作与管理公司 Envision Management & Production 的主导者，更是 MERJ Media 中的“R”。她和她的公司定位更接近于枢纽，帮助团队当中的各个艺术家进行协调和配合，也负责帮他们接洽游戏开发中更商业化的部分，所以虽然并不直接参与创作，却是其中最不可或缺的一环。



Jonathan Ng 以艺名“JonJon”活跃于动画电影界，擅长个性突出的手绘风格创作，所以他作为组合当中最后一个字母“J”，负责的却是这款作品最为原始却也最为重要的部分：艺术风格设计、叙事手法和过场分镜等等内容。

MERJ Media 多元化的团队组合让《Floor Kids》在气质上显得非同一般。它有着高水准的音乐和画面表现，看似粗糙的速写风格人物却很好地跟街舞的主题融合了起来，而看似简单的操作系统既没有受到音乐游戏的常规套路限制，又带来了很强的节奏感和一定的挑战性。哪怕是在这一类游戏并不特别关注的叙事部分，《Floor Kids》也因为 JonJon 独特的分镜和笔触而做出了不一样的感觉。

但更关键的是，这几位艺术家的组合，让这款作品在内涵上超脱了一般意义上的游戏，任何

评价摘选：

neko

——哪怕是我这个没学过街舞的人都觉得很赞。



人都可以在游戏过程中充分感受到独特的街头文化氛围，系统、画面、叙事、音乐和作品中的其他种种要素，都是在朝一个方向发力，却又各具特征，从而成为了这种文化的传播媒介。不止一个购买过本作的玩家在评论中提到自己完全不懂街舞，但并不妨碍他们本作当中享受这种文化形式带来的乐趣。考虑到这款作品在 Steam 上仅售 20 元（还打过折），《Floor Kids》对街头文化的推广和传导上产生的作用，可能已经远远超过了其本身作为游戏的价值。

不过尽管本作作为一款廉价的小游戏，算得上优点多多，但仅仅作为一款游戏来评判的话，却也存在着一些问题。其中最受诟病的恰恰是非常容易上手的系统，游戏中的每个角色都有十六个舞蹈动作，对应不同的按键操作，玩家可以随意组合这些舞蹈动作，但是每个角色大概只有 4 种能够实际达成连击奖励的舞蹈动作组合，极大地限制了玩家的创意发挥，导致后期为了拿一手歌曲的高分，就必须不停反复做特定的几个舞蹈动作，所以本作的游戏体验也随之变成了高开低走，越到后面反而越没意思。



夏之扉 最后的圣骑士

——“火纹式”的硬核战棋游戏

○硬派的战棋元素
○文字量庞大的剧本
○精美的原创CG

游戏信息

类型：策略角色扮演
开发商：Lycian Studio
发行商：Lycian Studio
发售日期：2018年6月7日
用户测评：暂无
是否有中文：有

游戏简介

灰色纪元 0 年，象征着人类先祖原罪的镰刀被一名人类少女拔起，狂乱的奇迹能量喷涌而出，名为“原罪风暴”的灾难开始向全世界扩散，大量凡人因此觉醒从而获得异能。游戏的故事就在这样独特的背景下展开……

本作是由 Lycian Studio 开发的独立游戏，有着颇为完整的世界观。《夏之扉》其实是整个系列的统称，早在 2009 年和 2011 年，本系列就推出过两作 AVG——《零》和《白章》，曾受到不少玩家的认可。遗憾的是原定采用全新架空世界观、引入战斗系统的第 3 作《黑章》于 2016 年 7 月宣布中止开发。作为系列最新作的《最后的圣骑士》沿用了《黑章》的大量设定和资料，可以看作是对那款夭折之作的彻底重启，同时游戏采用了 S · RPG 的全新形式，配合绵密的战斗将丰富的剧情呈现出来。游戏主创是在国内汉化圈颇为知名的“罗伊SD”，他曾在 GBA 和 NDS 时代为国内玩家带来诸多精良的汉化补丁。《最后的圣骑士》的开发基于日本的工具软件《SRPG Studio》，有关注“火纹之父”加贺昭三的话，对这个软件相信都有耳闻。



本作的系统对于熟悉“《火焰之纹章》系列”的玩家而言非常容易上手，升级时的音效更是会让不少人会心一笑。力量、速度、守备、熟练度等数值一目了然，武器有耐久度的设定，展开攻防时系统也会帮玩家快速计算出伤害和命中率的具体情况。此外，特定角色之间有支援效果，使用道具进行转职时允许自由选择上级职业的分支路线。除了武器克制外，还引入了属性相克的概念，玩家需要熟练掌握并运用各项战略元素，方能克敌制胜。



游戏共设有 3 种难度——简单难度时被击倒的同伴会自动复活；普通难度下同伴战死便无法重生，而困难难度不仅对 AI 做出调整，就连战斗的机制也有所改变——“敌我双方在发动攻击时不会受到反击”的特性，对战略部署会产生极大的影响。虽然在画面和 UI 等方面略显简陋，但实质上这是一款相当硬核的战棋游戏。未来的更新补丁还预定加入羁绊系统、据点战以及秘密商店、沙漠寻宝等新元素，人物立绘也会追加表情变化，偏爱 S · RPG 且追求挑战的玩家不妨尝试一下。

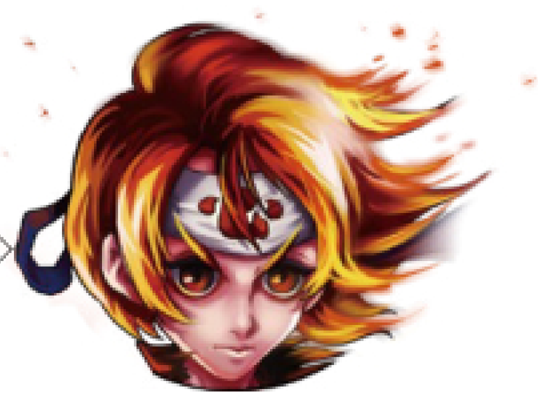
特别说明：

本文基于媒体提前评测版进行撰写，本刊上市后游戏才正式发售，故这里无法收录“用户测评”和“评价摘选”环节。

多边共享

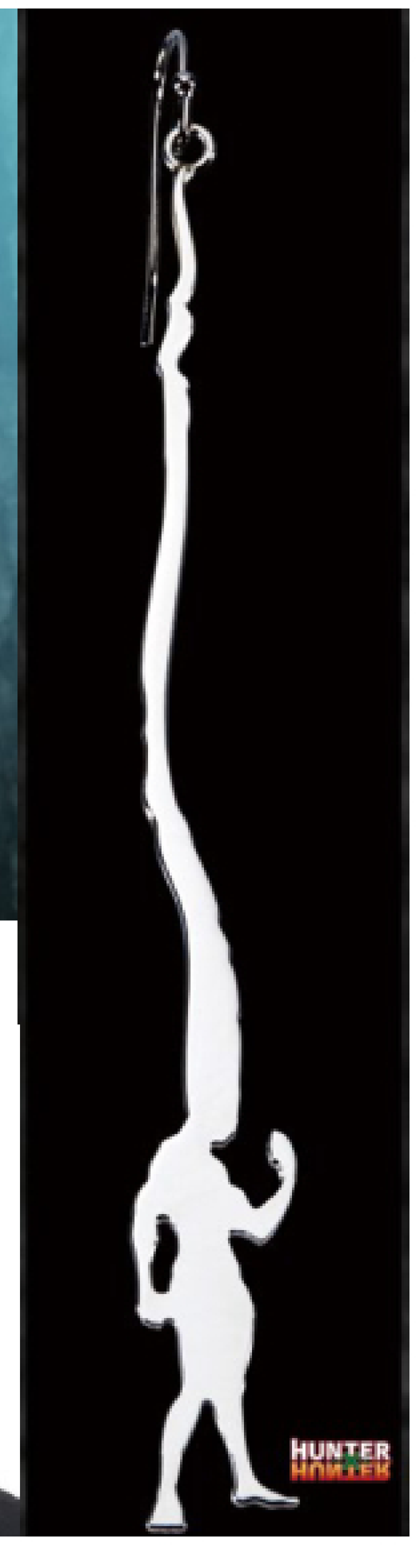
收到这耳坠的人哭没哭不知道，但小杰肯定是哭了

周边



余烬提供







被网友们吐槽为天天在家打麻将的富坚义博，在前段时间的访谈中表示《全职猎人》不会中途结束，但他不太确定是自己先离去还是《全职猎人》先完结。虽说富坚是在表示自己的身体状况不太行了，但总会让人有种他准备再将漫画拖个十几年再完结的错觉。不过，《全职猎人》完结与否丝毫不影响它周边产品的推出，这款让人哭笑不得的耳坠正是近段时间颇具话题性的产品之一。

相信各位从图片已经能看出这款耳坠颇具话题性的原因了，它实在是太 ~~~~~ 长 ~~~~~ 了！整体长度约为 90mm，横截面宽度约为 1.2mm，这款来自 PREMIUM BANDAI 的周边耳坠预定将于今年 9 月发售。合金版（单耳）为 3178 日元，纯银版（单耳）为 9999 日元。

熟悉《全职类人》漫画的读者肯定清楚，这款耳坠的原型正是漫画中舍弃一切并进行“变身”的小杰的形象。这段剧情在当时给各位读者的冲击力正如这款耳坠一样，让人难以忘怀。虽然耳坠的推出对这段剧情是一个致敬，但戴上后能到达颈子根部的长度可不是任何人都能驾驭的啊。

不管你们买不买或者戴不戴，反正“变身”后的小杰都会泪流满面啊！

另类青春物语

——《伯德小姐》推荐

电影



北山杉提供

在青春类型片这个题材上，国外电影工作者往往要比国内的一帮“跨界导演”要成熟得多，同样是描写青春期的叛逆与迷茫，同样充斥着酒精、大麻以及享乐主义，但这些事物却如同颜料一般自然地溶解在了《伯德小姐》的剧情之中，反而让影片中描绘的校园生活更加鲜艳起来。

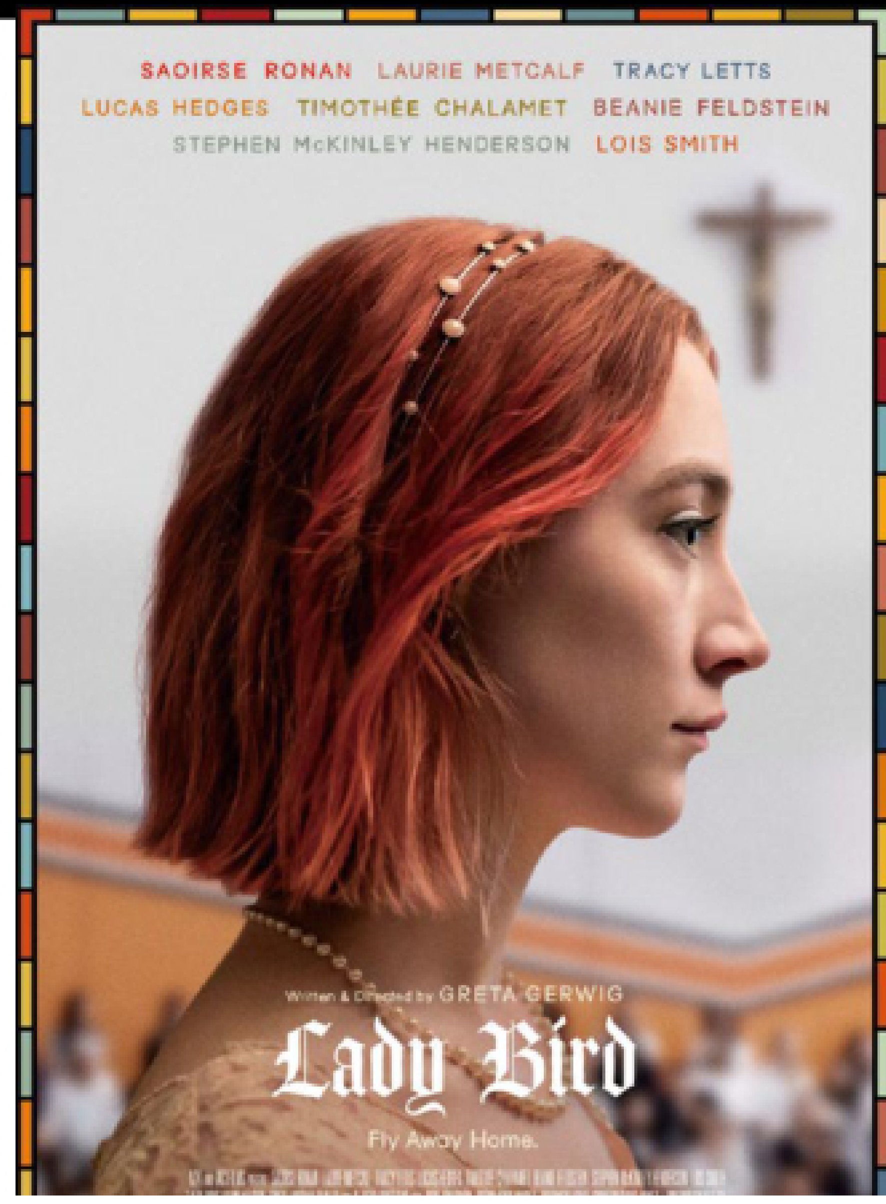
正处于“青春叛逆期”的伯德小姐因为父亲工作的变动而不得不返回家乡萨克拉门托市就读一座教会中学，这时的她和所有出身小城镇的年轻人一样，对繁华的大城市充满了向往，因此对父母的这一决定颇有怨言。伯德小姐的本名并不叫伯德小姐，这个十分怪异的名字在她的自我认

知中，代表了对自由的渴望以及逃离萨克拉门托的决心。

许多青春类型片都有描述年轻人与社会之间的对立，本片虽然也不例外，但却显得异常克制。它并没有一味地站在伯德小姐的立场上煽动观众的情绪，而是为她的青春加入了许多有关失败、被歧视等负面元素。与同龄人相比，不太自信的伯德小姐显得沉默，不善表达，但也摆脱了千篇一律的刻板印象，使她的角色更加立体起来。

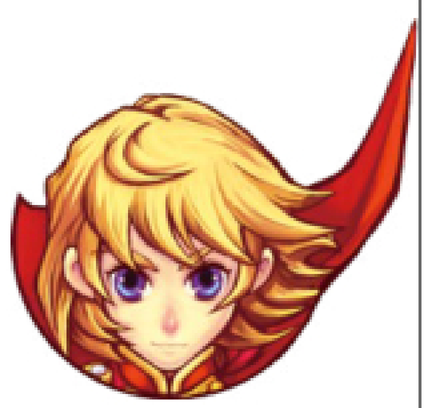


最终，伯德小姐如愿来到了纸醉金迷的纽约，但随之而来的大都市特有的冰冷让这个从小城市出来的女孩无所适从。在离开萨克拉门托时，伯德小姐曾兴致勃勃地将卧室的墙上所留下的印记全部粉刷掉，以此来向青春告别，而在影片的最后，她终究没有选择回去，而是默默用回了自己的本名克里斯汀。影片中有一幕，度过了一夜宿醉的伯德小姐带着一脸花掉的妆缓缓睁开双眼，淡蓝色的眼珠充满了萨克拉门托的每一处风景，那场景像极了约翰 · 丹弗在《乡村路》中咏唱的西弗吉尼亚、蓝岭山脉以及谢楠多亚河。成长总需要付出一定的代价，叛逆的伯德小姐最终留在了萨克拉门托，而纽约却多了一位为生活打拼的克里斯汀。



足球游戏知多少？

其他



沙迦提供

2018 年的夏天，毫无疑问是属于足球的。一个多月后，莫斯科将诞生新一届的世界杯霸主。如今全球媒体都在为这接连不断的足球盛宴而造势，UCG 自然也不能免俗。不过游戏杂志相比其他媒体，有一个浑然天成的切入点，那就是足球游戏。如今一说到足球游戏，玩家的第一反应自然是《FIFA》和《实况》这两大巨头。不过游戏史上共诞生过 1684 款足球游戏，相比之下这两家只是漫天星空中最耀眼的两个星座。

右表是各平台推出的足球游戏数量，从上往下依次递减。表中一共是 30 个平台共 1445 款游戏。剩下 239 款游戏分布于另外 80 个平台，这里就不一一列出了，其中就包括中国玩家十分喜爱的 PSV。

Windows 凭借强大的生命力当之无愧地成为了足球游戏第一平台；PS2 和 PS 这两代主机王者得益于 3D 游戏的兴趣以及自身的超高销量，成功占据了第二、第三的位置；排名第四的 Amstrad CPC 是英国人发明的 PC 平台，诞生于 1984 年，终止于 1990 年，它在欧洲有 200 万台的销量；排名第 5 的 Amiga 是 Amiga 公司开发的个人电脑产品系列，1985 年推出，在当时是最适合游戏的计算机；后面的 MS-DOS、C64、ZX Spectrum、Atari ST 都是 Windows 一统天下前的平台，这里就不多说了。

平台	数量
Windows	148
PS2	101
PS	101
Amstrad CPC	100
Amiga	97
MS-DOS	91
C64	91
ZX Spectrum	83
Atari ST	73
Arcade	57
SFC	56
GBA	40
PSP	38
Xbox	38
MD	31
Linux	28
X360	28
PS3	27
SS	24
GB	24
FC	21
NGC	20
GBC	19
Wii	19
iOS	18
N64	17
MSX	15
NDS	15
GG	13
DC	12



■国内玩家十分熟悉的 FC 版《足球》，它在世界范围内狂销 196 万套。



摊开地图纵览全局，步步为营地计算每一步行动，这种运筹帷幄的乐趣，相信每一位热爱战棋游戏的玩家都了然于胸。然而，虽然还有《火焰之纹章》这样的老牌 IP 仍在坚守，但这无法改变主机游戏节奏日益加快的事实。如果你正打算在新的平台寻找一款能让人静下心来潜心研究的战棋游戏，那《为谁而炼金》或许是个值得你考虑的选择。

《为谁而炼金》
手机上的硬核战棋体验







和市面上的大多数手游相比，《为谁而炼金》的硬核程度（尤其是战斗系统）可能会让不少人不太习惯，虽然还没到分分钟劝退的程度，但也足够初次接触的玩家研究好一阵子了。当然，如果你有充足的战棋游戏经验，这个过程会轻松不少。

《为谁而炼金》采用了敌我双方交替行动的传统回合制玩法，除了走格子之外，颇有《最终幻想 战略版》韵味的高低差因素为战场增加了一个维度，这要求玩家在计算移动 / 攻击范围时需要思考得更为周密。在此基础上，回合结束时的站位也有讲究，正面面对敌人能够降低角色受到的伤害，与之相对的，抓住机会给敌人来个背刺，自然效果拔群。

另一方面，手机游戏持续更新的优势让《为谁而炼金》可以源源不断地加入新的角色、新的技能、新的玩法，从而为玩家带来常玩常新的体验。五花八门的职业给了玩家充足的想象空间，只要你愿意花时间去培养角色，去尝试各种队伍的编成方式，便会在游戏中得到相应的回馈。

如果说传统战棋玩法是《为谁而炼金》坚实的骨架，那剧情、美术、音乐这些元素则共同赋予了其美妙而动人的外表。《为谁而炼金》围绕着“禁忌的炼金术”展开，在架空的巴贝尔大陆上，7 国之间维持着微妙的平衡，然而炼金术的再次出现宣告了和平时代的结束。游戏中的主线划分为多个章节，每一章都会围绕一位主角铺开剧情，剧本的分量很足，同时各章之间相互交织，越玩下去就越是引人入胜。

游戏的声优阵容也是相当豪华，花江夏树、石川界人、日笠阳子、早见沙织、绿川光、能登麻美子……这些知名声优们的出演也为剧情演出加分不少。在游戏的 Staff 里，你甚至还能找到河森正治（OP 监督）、下村阳子（音乐担当）等业界大腕的名字。

熟悉日系手游的朋友一定知道，各种联动可谓吸引新玩家、提升积极性的一大利器，《为谁而炼金》当然也是有一手。且不提开发商 Fuji&gumi 自家旗下的《幻影纹章》和《忍者噩梦》等，《为谁而炼金》的联动对象还包括了在日本人气不俗的手游《勇者前线》，以及 Master 们最爱的《Fate/stay night[UWB]》。

在入驻国服之际，《为谁而炼金》还专门针对中国玩家推出了虚拟歌姬洛天依的联动活动。作为国服半周年庆的一部分，《魔界战记》的联动活动也即将上线——没错，就是那个被称为“史上最凶 SRPG”的《魔界战记》。初代魔界之王拉哈鲁、日本一吉祥物普利尼等角色将纷纷乱入炼金大陆，SRPG×SRPG，好像也毫无违和感？

平心而论，手游这类型游戏，能填充碎片时间的，很多；能让你舔舔立绘的，不少；能讲述一个好故事的，也有一些。但是在这些基础上，还具备扎实的核心玩法，需要玩家用心去琢磨每一关打法的，就真的不多了，而《为谁而炼金》正是其中之一。

如果你一直以来都是战棋游戏的忠实拥趸，或是有兴趣再次拥抱这一日渐式微的游戏类型，那《为谁而炼金》绝对值得一试。





ASAP ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY 情报中心

栏目主持：稀饭&秋沙雨

已经临近下映时间的《复仇者联盟 3 无限战争》这几周里在粉丝群里刮起了不少腥风血雨和刀片雨，收获哀嚎和呐喊无数，同时也叫电影粉丝们开始迫不及待地期盼《复联 4》赶紧上映。不过在此之前我们还将迎来来自迪士尼或者来自华纳的其他超级英雄电影，例如《蚁人 2 黄蜂女现身》，又例如——《海王》。

全明星大厅

海王 (Aquaman)



在“新 52”时期海王的两腮还有鬓角。

●七海之王

海王又名水行侠，真名亚瑟·库瑞，是海底王国亚特兰蒂斯女王的孩子，在母亲亚特兰娜（Atlanna）死后身为长子的他继承了王位，成为七海惟一的领导者。

在漫画历史上,海王诞生于 1941 年 11 月出版的《多趣漫画》(More Fun Comics）第 73 期，是美国正义联盟（Justice League of America）的创始人之一。如果是只看过 DC 相关动画的读者们肯定会以为他是联盟的成员之一，而事实上在漫画里从正义联盟诞生至今海王都是联盟创始人，身为七海王者的他同时还担任着协调陆地世界和海中世界的职责。

身为海底世界的住民，海王的能力自然与水离不开关系，作为亚特兰蒂斯族的他能够在水下自由地呼吸，“和海洋生物交流”是自电影《正义联盟》上映以来他最广为人知的能力，除此之外他还有着超高速游泳的能力，能看清楚深海的事物，当然，自然少不了超级力量和刀枪不入的强壮身躯。海王还是联盟巨头里为数不多的会使用武器的英雄，他的三叉戟不仅仅是能让亚瑟呼风唤雨的装备，更是他作为亚特兰蒂斯国王的象征。

在《无限地球危机》重启 DC 宇宙之后有一段时期里，海王是以独臂的形象出现，他以能够伸缩的鱼叉代替他失去的左手，同一时期的《超人正义联盟》动画里也是采用了这一造型。不过对于大多数从漫画开始接触海王的粉丝来说，上金下绿的紧身衣和金发青年才是海王的标准造型。

●起源与发展

在起源故事已经深入人心的联盟元老里，亚瑟的起源也许是变化弧度较大的一个。在美漫白银时代里，亚瑟是灯塔看守人汤姆·库瑞与亚特兰娜的儿子，不过这时候的亚特兰娜设定并非女王，而是亚特兰蒂斯的弃儿，这一时期里亚瑟也是在经历了诸多冒险之后才获得了手持三叉戟引领七海的资格。在《无限地球危机》前的一段时期里亚瑟还曾是美国正义联盟的领导者，并且为联盟培养过一些新人。

在《无限地球危机》之后亚瑟的起源被改写，他的母亲亚特兰娜变成了亚特兰蒂斯的女王，而他的父亲变成了巫师亚特兰，他在出生后不久就因为金发而被亚特兰蒂斯视为不祥而抛弃，此后被灯塔看守人汤姆·库瑞捡到并抚养成人。在 1994 年之后海王的造型就变成了断臂长发大胡子的形象，直到《至黑之夜》。在《至黑之夜》前的《最终危机》里海王不幸身亡,后来在《至黑之夜》里被黑灯戒控制，此后被白灯复活，在此期间海王的身体被黑灯戒重铸，造型又变回了断臂前的金色短发形象，并且左手又长了出来。

而在这一连串灯团大事件之后就迎来了《闪点悖论》重启 DC 宇宙，进入“新 52”时期，这时候亚瑟的起源回到了接近最初的设定，他是亚特兰蒂斯女王亚特兰娜与灯塔看守人汤姆·库瑞所生的私生子，在黑蝠鲼的袭击里他失去了父亲，此后才在亚特兰蒂斯里得知了自己的真正身分。也许是因为有《正义联盟 亚特兰蒂斯王座》这部动画电影的缘故，这一起源流传得最为广泛，直到目前刚刚结束的“重生”时期为止都尚未有变动。



与海豚的组合在美漫的黄金时代算是海王的一个代表标志。



“新 52”时期亚瑟曾短暂组织过的“异族小队（The Others）”，成员有娅瓦拉（Ya'Wara）、战争囚徒（Prisoner-of-War）、神探（Opraetive）、沃斯托克（Vostok-X）、天空·阿尔奇塞（Sky Alchesay）。

●敌与友

海王的敌人本身就不多，最具有代表性的黑蝠鲼（Black Manta）与海王之间可以说是有着不共戴天的仇恨，在“闪点”前黑蝠鲼杀死了海王和湄拉的儿子，在“新 52”之后亚瑟的父亲汤姆·库瑞死于黑蝠鲼之手，此后亚瑟在报复时失手杀死了黑蝠鲼的父亲，让双方的关系毫无修复的可能性。黑蝠鲼对海王的执着可以和小丑对蝙蝠侠的执着有得一拼，“闪点”前海王在《最终危机》里死亡，黑蝠鲼随之也收手，开了家屠宰场，但是当在《至白之日》里黑蝠鲼看到亚瑟复活的报道之后立刻重新戴起面罩，再次与海王开战。这在“新 52”时期也没有变化，《邪恶永恒》里犯罪组织“辛迪加”宣告正义联盟所有人的死亡之后，黑蝠鲼选择与这群夺走了他此生惟一目标的反派进行战斗，后来得知联盟尚存海王犹在后又回到海里兴风作浪起来。

亚瑟的另一个敌人海洋领主（Ocean Master），也就是亚瑟的亲兄弟奥姆（Orm）。在“闪点”前奥姆和亚瑟是同父异母的人类兄弟，面对亚瑟有着强烈的劣等感，在失忆后成为了海洋领主。而在“新 52”至现在，奥姆的设定是和亚瑟同母异父的兄弟，这时候的他是一个纯粹的亚特兰蒂斯人。看过动画电影《正义联盟 亚特兰蒂斯王座》的读者也许会认为奥姆是一个为了野心不惜杀母的人渣，而其实在漫画里亚特兰娜是意外去世的，和奥姆无关，不过奥姆后来还是和动画里一样发起了针对陆地的大战，除了替亚特兰蒂斯征服陆地之外他还有着另一个目的：拯救被陆地的思想侵蚀的亚瑟。是的，漫画里的奥姆就是个隐性兄控。目前正在连载的《湄拉 亚特兰蒂斯女王》里在“新 52”时期的海陆大战结束后，奥姆在陆地和一对母子一起过着隐居生活，但是在新闻里看到亚瑟身亡（实际为假死）的消息后义无反顾地选择回到亚特兰蒂斯，之后的结果会是海洋领主再次站在海王夫妻的对立面还是重新过上一家三口的和平日子……只能希望 DC 的编剧能高抬贵手了，毕竟在《少年正义联盟》里奥姆并没有成为反派，和亚瑟还是一对关系很好的兄弟。

比起重启前后变来变去的亲属关系，亚瑟和湄拉倒是过得四平八稳，尤其是在“新 52”后所有英雄夫妻 / 情人都惨遭重新排列的背景下，这对夫妻可以说是过得波澜不惊。在重启前湄拉还曾与亚瑟有过孩子，但是因为黑蝠鲼的原因无疾而终。重启后两人直到去年的“重生”时才正式进入未婚夫妻的关系。湄拉是海中种族泽贝尔的公主，为了向亚特兰蒂斯复仇，泽贝尔将湄拉送到了亚特兰蒂斯之王亚瑟的身边意图暗杀他，但是在朝夕相处之下湄拉渐渐放下了复仇之心，决定和亚瑟长相厮守。顺便一提的是，在亚瑟假死的这段时间里湄拉代替他以海王的身分协助正义联盟。

身为一位奋战在联盟第一线的英雄，自然少不了跟班。“海少侠”加斯（现在的“海风暴”）和卡尔德拉姆（地表名字杰克逊·卡尔德）、“海女孩”图拉和洛蕾娜·马尔格斯、海豚等诸多畅游在深海里的角色都担任着或者曾经担任过七海之王的助手。



“闪点”后设定更改过，现在身为亚特兰蒂斯皇族的奥姆有着不下于亚瑟的能力。



海王夫妻与他们的孩子，除了因克隆等意外诞生的下一代之外，在达米安（蝙蝠侠的儿子）和乔纳森（超人的儿子）出现前，亚瑟是正义联盟元老们之中惟一一个有亲生儿子的英雄。



杰森·莫玛的亚瑟·库瑞造型更加贴近当年独臂海王时期的形象。

●2018，海底世界问世

根据之前华纳放出的官方公告，由温子仁执导的《海王》将于 12 月 21 日在北美上映，不过最近根据华纳官方 SNS 公告，巴西和英国的上映时间已经分别提档到了 12 月 13 日和 12 月 14 日，所以不排除日后北美地区提档的可能性。

有杰森·莫玛饰演的海王亚瑟·库瑞早在《蝙蝠侠大战超人》里已经有了惊鸿一瞥，然后在 2017 年的《正义联盟》里正式亮相。在 DC 电影宇宙里海王一家子采用的是“新 52”至今的关系设定：灯塔看守人的父亲（特穆拉·莫里森饰演）、亚特兰蒂斯女王的母亲（妮可·基德曼饰演）、同母异父的弟弟等等。

在电影里，海洋领主奥姆（帕特里克·威尔森饰演）和黑蝠鲼（叶海亚·阿卜杜勒 - 迈丁饰演）都会登场。从泽贝尔的国王涅柔斯（道夫·龙格尔饰演）也会登场来看，也许会涉及到湄拉（艾梅柏·希尔德饰演）接近亚瑟的真正目的，整体的配置都与“新 52”海王的设定类似。根据今年春季《海王》剧组在漫展采访上透露的消息以及此前公布的情报来看，本作还是以亚瑟和奥姆这对兄弟的争斗为主，不知道在温子仁的执导下，这对兄弟会是像《正义联盟 亚特兰蒂斯王座》那般两看相厌，还是会像漫画里那样让奥姆对亚瑟从兄弟亲情转变为恨铁不成钢的愤怒。

至高要闻

●I Am Gro——No！ I Am Bloodshot！
范·迪塞尔的全新超级英雄挑战

尽管从来没有在哪一部超级英雄电影当中真正露过脸，以出演各种强悍角色而著称的范·迪塞尔却已经是漫威宇宙当中的红人之一，因为他是银河护卫队里的树人格鲁特的配音演员，以一句“我是格鲁特”（I am Groot）说出了万般不同的语气和情绪。

不过他显然并不满足于此，这位已经扮演过雷迪克（《星际传奇》）、桑德·凯吉（《极限特工》）和多米尼克·托瑞多（《速度与激情》）等荧幕英雄的男星终于拿到了一个可以用自己真人外形扮演的超级英雄角色，不过并非是来自漫威或 DC 漫画宇宙，而是另外一家在欧美也有着一定群众基础的漫画公司——勇士漫画（Valiant Comics）旗下的其中一位超级英雄：血卫（Bloodshot）。

这是一位通过注射含纳米机器的血液而获得了超人类恢复力和战斗能力的英雄，但他因为数次受到洗脑而失去了关于自己过往的记忆，反而被植入了大量的虚假记忆，而当他因为偶然而得知了自己身上的真相后，他开始运用自己的力量来发掘自己真正的过往。

目前除了确认范·迪塞尔会扮演主角外，来自美剧《性爱大师》的 Michael Sheen，来自电影《极盗车神》的 Eiza Gonzalez 和来自美剧《古战场传奇》的 Sam Heughan 也已经确定会加盟本片。同时在勇士漫画旗下除了血卫，英雄团队“先驱勇士”（Harbinger）也将会被改编为电影，并预定将会和《血卫》在电影续作当中进行联动，以小规模的打造出一个“勇士漫画电影宇宙”。

不过目前负责勇士漫画电影发行的索尼影业尚未公布《血卫》和《先驱勇士》的上映时间。



《先驱勇士》可以被视为是勇士漫画宇宙里的《少年泰坦》/《逃家童盟》。





以近年范·迪塞尔的体重增长趋势来看，他如果想要演好血卫，可能先得在身材上下点功夫。

闪电快报

●Image 漫画旗下的作品《杀手学院》（Deadly Class）在被 Syfy 电视网改编成电视剧后于今年 5 月中旬公布了颇为吸引人的预告片，没想到才过了半个月，作为电视剧总监的 Adam Targum 就被替换成了 Mick Betancourt，而 Adam Targum 离开的原因也是欧美电视剧作品制作期间换人的常见原因之一：创意分歧。考虑到这部电视剧还远远没有定下播映日期，乐观点看此时换人也总比上映之后才临阵换将要好。



《杀手学院》中最引人注目的演员应该是本尼迪克·王，他在漫威的超级英雄电影作品中扮演奇异博士的助手“王”，最近刚刚在《复仇者联盟 3 无限战争》中小小露了一把脸。

●在韩·索罗的个人电影《游侠索罗 星球大战外传》上映后，迪士尼也公布了下一部以《星球大战》中著名角色为主题的电影，那就是赏金猎人波巴·费特（Boba Fett）的个人电影，目前他们正在和拍摄了《金刚狼 3 殊死一战》的导演詹姆斯·曼高德商谈，希望能够让他执导这部影片。不过无论迪士尼的商谈是否成功，我们应该都只能在 2020 年才看到这部影片，因为明年还有《星战》的第九部正篇作品将会上映。

●作为钢铁侠某种意义上的继承者，在托尼·史塔克于漫长的昏迷当中苏醒后，漫威的新英雄“钢铁心”（Ironheart）终于算是正式出师，开始作为超级英雄投身在漫威宇宙的广阔故事线当中。她的新动向是加入了由多位年轻的英雄组成的“冠军小队”（Champions），并且还更换了新的战甲造型。她将在《冠军小队》的第 23 集当中登场，

●此前 HBO 电视网宣布把 DC 漫画旗下的经典作品《守望者》改编为电视剧，目前已经确定有包括 Regina King、Don Johnson、Tim Blake Nelson、Louis Gossett Jr.、Adelaide Clemens 和 Andrew Howard 等几位演员将会参与演出，但是目前这些演员确定会扮演的角色都是原创的，并不是来自于漫画当中，而几位标志性的英雄如夜枭、法老王、丝灵和罗夏等将会由谁来扮演则仍然是未知数。目前在电影版《守望者》中饰演过第二代丝灵的玛琳·艾珂曼已经确定自己不会出演电视剧版。



钢铁心的新战甲是由之前负责《无敌钢铁侠》连载的画师 Stefano Caselli 所设计。

本期推荐美漫

●DC：绿灯侠 重生（Green Lantern Rebirth）

在 DC 漫迷中有一些不成文的默契（或者说是段子），比如说提到弗兰克·米勒第一反应就是《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》，提到《守望者》和《致命玩笑》后接着的肯定是阿兰·摩尔的大胡子照片并配上各种奇怪的文字。而提到杰夫·琼斯的时候，不少人会吐槽他对蝙蝠侠的描写，而更多的人则会高喊起绿灯侠的誓词。本期将介绍的《绿灯侠 重生》便是出自杰夫·琼斯的“绿灯史诗三部曲”之一。

《绿灯侠 重生》与近期刚刚结束的“重生”系列没有关系，这套漫画讲述的是发生在“闪点悖论”前的故事。故事的主角是绿灯侠哈尔·乔丹，此时的他已经经历过故乡被毁、堕落成视差魔毁灭绿灯军团、“零时”事件重启世界、“终夜”事件燃烧自己点燃太阳等事件，成为了上帝愤怒的象征“幽灵”。但是隐藏在哈尔体内的真正威胁——视差怪还尚未被人察觉，直到幽灵开始失去控制为止……



《绿灯侠 重生》第 1 期变体封面上有《守望者》的相关宣传，大概杰夫·琼斯自己也没想到过日后会有一天开始着手于把《守望者》与 DC 宇宙联系在一起。



5 个绿灯侠共同喊出绿灯军团的誓词来对抗视差怪的场面，“Rebirth”也许指的不仅仅是哈尔·乔丹的“重生”，大概还有着地球上所有绿灯军团的灯侠一起重出江湖的意义在其中。

对 DC 宇宙而言，《绿灯侠 重生》的意义不仅在于带回了最广为人知的绿灯侠哈尔·乔丹，同时也引入了“灯兽”、“感情光谱”等设定，为此后从“塞尼斯托军团战争”至“初灯盛怒”的一系列将整个正义联盟甚至是整个宇宙都卷进来的大事件打造了坚实的基础，细腻的感情描写和先抑后扬的剧情节奏也叫人在能琢磨着细节的同时感到酣畅淋漓。

●黑马：超衰女（Empowered）

这部带着点色色的味道和黑色幽默风格的作品可以说是美式超级英雄作品里的一股清——或者应该说是泥石流？这款作品以超衰女（Empowered，原名有“被赋予权能”的意思，不过这里采用更符合漫画主题的意译）为主视角，讲述了一个带着喜剧风格的超级英雄“日常”故事。

本作有很多传统超级英雄漫画里见不到的元素，例如作品本身在笔触上更接近于传统美式漫画——甚至是日式漫画，漫画本身几乎完全是黑白的，角色的描绘方式也融合了街头涂鸦的大胆格调，可能算不上符合大众口味，但是的确个性十足。

同时《超衰女》的故事也一改传统超级英雄故事的长篇大论，在单本连载当中也会分开单独讲几个小故事，有点儿单元剧的感觉。内容虽然是涉及超级英雄和坏蛋之间的斗争，但是往往不是着墨在直接战斗上，反而加入了很多有趣的人物互动和搞笑桥段，从整体感觉上来说，反而更像是老美们非常喜欢的情景剧。虽然没有了观看英雄对打的刺激感，却也有了不少让人会心一笑的时刻，看腻了重油重辣的传统超级英雄的读者，说不定会在这部作品里找到自己对于这个题材的新激情哦。

本作的其中一个特色就是有着打破第四面墙风格的开篇页，和读者对话时涩涩的超衰女还是挺萌的。





这部漫画的另外一个特点就是很喜欢让超衰女被打得浑身破烂地来卖肉，不过考虑到画风问题，可能不是每位读者都接受得来。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



★再过一周左右，E3 2018 就要开幕了。从目前我们得到的情报来看，本届 E3 很有可能将是自 2013 年第 9 世代开启后最好的一届 E3。不仅是索尼，微软、任天堂也各自有压箱底的好东西，至于唱主轴的第三方就更不用说了。和往年一样，UCG 将联合游戏时光组团参展，下期也就是 444 期将是 E3 特刊，176 页超大分量，值得期待。

★与 E3 2018 同期的还有万众瞩目的世界杯。虽然编辑不都是球迷，但世界杯这样的盛会，很多平时不看球的人也会关注一下。而且本届世界杯是在俄罗斯举行，比赛开始时间只有 3 个：20 点、23 点、2 点，可以说是自韩日世界杯后最适合国人作息时间的一届世界杯了。在欣赏 E3 饕餮大餐之余，点些小龙虾看球也是相当舒服的事情啊！

Email 漂泊：PS4、XOne、NSPro 各手柄造型差别还是有的，而且 PS4 键位有质的差别，请问小编们平时用什么手柄玩？更喜欢哪个手柄？

纱迦 因为这几种手柄彼此之间不共通，所以肯定是玩什么主机多，用对应的手柄就更多。我个人最喜欢 XOne 的精英手柄，NSPro 则基本不用，因为一般都用 Joy-Con 了。

Email 手巾高虎：离 E3 不远了，每次提到 E3 等各大游戏展，除了大量的游戏情报，我自己想看的还有编编们写的游记，看游记比攻略还认真（笑），尤其是稀饭编编的游记，一整篇下来，几乎每段都会引我发笑，很多地方都轻松幽默，虽然我不一定能完全感同身受，但游记中要表达的情感我还是能感受到些许的。

真心很喜欢游记这一部分，希望编编们能把这一栏目坚持下去，谢谢编编们。

稀饭 其实随着外国厂商对于中国媒体的关注度逐步提高，编辑们来到美国后的自由时间也在逐步减少，行程表都快被各种发布会和活动塞满了。当然游记依然是 E3 特刊不可或缺的一部分，毕竟身在异乡为异客，最不缺的就是游记素材……各位读者敬请期待今年的游记。

编辑部 游戏风向标

女神异闻录 3 月夜热舞 & 女神异闻录 5 星夜热舞｜3 人

哪尼 果汁 余烬

提高难度并不等于无脑堆音符数量啊。

——哪尼对 All Night 难度下某些曲目粗暴的谱面编排感到不满。

底特律 化身为人｜3 人

水无月 梦叶 秋沙雨

我明明都白金了为什么还有这么多分支路线没开启？

——《底特律 化身为人》庞大而复杂的路线分支图让水无月叹服不已



腐烂国度 2｜3 人

三日月 北山杉 稀饭

我的车怎么又又又叒卡住了？

——《腐烂国度 2》的 BUG 多如牛毛，其中最恶心玩家的就是载具被卡在场景里出不来，而喜欢抄近路的三日月就经常遇到这个问题。

苍翼默示录 交叉组队战｜2 人

果汁 鈔迦

说着简单爽快骗我去玩这游戏的人还有良心吗，一进联网大厅还不是被暴打一晚！

——一晚上都泡在《苍翼默示录 交叉组队战》却没有赢过一场的果汁哭诉道。

命运 2 战争思维｜1 人

三日月

能把一个多人游戏 DLC 的内容"浓缩"成一个单机游戏的量，想想也就《命运 2》能做到。

——DLC 已经推出到第二个，然而《命运 2》的游戏内容还是和当初的一样少，三日月已经不想当守护者了

Email 梓叶南枫：我是江苏一名高三的学生，现在还有不到一个月就要高考了，心里面也是紧张的不行。从高三开始就把游戏机给束之高阁，但是这期间发售的游戏我却是买了不少，比如新战神我就买了首发版，还有塞尔达（虽然我没有 NS），都放在课桌里面，平时课间和晚自习累了就拿出来看看，摩挲着包装盒，想到高考之后我就可以玩爆，就好像奎爷开启了斯巴达之怒一样（误）。不知道各位编辑大大们是怎样度过高考前的那段时光呢？

秋沙雨：由于过度紧张的话反而不利于发挥，所以高考前夕我选择自我放松，跑去玩 PSP 了。其实是想玩 PS3 的，但是被我妈妈知道的话肯定又是一顿闹腾所以只能悄咪咪地玩 PSP。因为高考时选择考日语而不是英语，所以就选择玩文本量比较大的乙女游戏来给自己练练阅读。

余烬：高三那段时期我基本上没有碰什么游戏，顶多也就看点游戏新闻什么的。本身当时并没有进入这个行业的想法，也不会想到未来的自己会成为专业的游戏编辑，自然会将时间放在最正确的事情上。不过我在高三之前的高一和高二确实玩了不少游戏。现在想起来，在那段时间玩的游戏都对我现在的编辑工作产生了很大的影响，无论是喜欢和擅长的游戏类型，还是对于游戏本身的认知。正因为人生是无法预知的，所以我们才应该努力地去做好现在。毕竟，就连奎爷在年轻时候也不会想到自己会去北欧带娃吧。

鈔迦：这封信的信息含量很大啊，不过最令我惊讶的是，你居然小学初中就玩过了《战神》，这可是 18 禁游戏啊，你知道里面的小游戏吗？至于说到招聘，现在你才高考，还为时过早。一定要说的话，有 3 个要求是不能少的，一是丰富的游戏阅历，二是认真负责的工作态度，三是流畅严谨的文笔。这其中一和三比较好辨别，二是说起来容易但做起来难，希望你能在大学期间好好磨练自己。当然，首先祝你，也祝所有考生，高考顺利！

瞩目世界杯

FIFA WORLD CUP RUSSIA 2018

今年恰逢世界杯开赛，为此编辑部众人也纷纷表示对此的关注，尽管今年世界杯开赛和 E3 的各厂商发布会时间撞到了一起，不过也阻止不了众人的热情。至于会在今年世界杯上关注哪国球队，编辑们都各有各的心思，读者们也纷纷发出不同给的声音。

●编辑热议

马修：我个人很喜欢德国以往那种拼速度和体力的战车式暴力打法，以及对对手从不留情、能赢多少就赢多少的作风。虽然上届世界杯德国的打法已经变了，但那种几乎不依靠任何明星球员的稳扎稳打团队配合依然很漂亮。这一届世界杯或许可以期待下五星德国。

三昧线：很少关注足球这一块，不过热闹起来也会去看一两场。其实我本人更喜欢踢球，如果喜欢足球本身也算球迷的话，那我的生涯应该是在高中结束的，那时踢球的人特多，发展到最后大伙分成了俩大队，各自霸占一边龙门瞎踢（笑）。

平时支持利物浦。今年欧冠解锁了"通宵看球"这个奖杯，而且从某种角度而言还很有意义，毕竟，看着利物浦被皇马吊打……其实我想说，能到决赛已经不容易了，门将兄也不要气馁（输球背了大锅），人生还很漫长。至于夺冠队伍，看好中……不，德国队吧，加油连冠。

"这次在俄罗斯举行，所以不用熬夜看了？"是的，不用熬夜了，而且也不会被熬夜的球迷们吵醒。世界杯对世界的影响有多大就不用讲了，无论你看还是不看，它都肯定刷爆存在感。我觉得看看球赛真的挺好，特别是对很多出了社会失去了激情的朋友们而言，这是难得的一场可以沸腾的盛会。仔细想想，还有这么一样东西能让你心情澎湃，多好，真是瞬间年轻了几岁。

鈔迦：30 年资深德国球迷路过。个人完整看完的第一场足球赛是 1990 年的世界杯决赛，从那以后就成了德国（西德）队的球迷。虽说期间也有近十年的疲软期，但正是经历过低谷才能体会到登顶的乐趣。除此之外还喜欢西班牙、阿根廷、葡萄牙。

本届世界杯当然还是支持德国队问鼎，不过世界杯偶然因素太多，不太看好德国队。倒是法国队和西班牙队感觉问鼎几率偏大。这次世界杯看球时间合适，真是太好了，要不然又得熬夜伤身了，我都在想要不要去小龙虾店办个季票了。（笑）

稀饭：1. 简介你的球迷生涯。

我不是球迷，硬要说对足球的认识，就是广东宏远和我是一个省的！（惭愧捂脸哭）

2. 你平时支持哪些球队。

肯定是火箭队啦！等等，我们是在说足球还是篮球？我说的其实是《精灵宝可梦》里的那个火箭队哦……

3. 本次世界杯你看好谁会夺冠。

……按照外行选越厉害的队越容易被内行嘲笑的定律，我选————波兰？是的我就冲着《巫师》系列"选的。

4. 对世界杯的感想。

"你们三更半夜看球第二天顶着黑眼圈去上班是不是疯啦！"准备凌晨 4 点看育碧 E3 发布会的我如此说道。

5. 我都一条条答了你才跟我说这个！那要不就把问题保留着直接用这个形式登了？

六等星 个人对足球的理解仅在足球规则以及小时候的易拉罐上，至于球队的认识，更多知晓的反而是那些带有偶像气质与传奇色彩的球星。是的，我就是一个彻彻底底的圈外人士，至于谁会夺冠我选德国，因为博彩的赔率最低（笑）。作为四年一度的世界杯，以前对我的影响还是挺大的，因为熬夜的时候不再孤单，然而今年的主场在俄罗斯……

秋沙雨 由于我对足球的了解比对 FPS 和 TPS 的知识还要浅薄所以不得不求助了场（青）外（梅）观（好）众（友），用朋友的话来说就是：今年意大利都没出线，在籍球员稳定的德国夺冠的机率很大。以前还在老家的时候对世界杯的消息都是听身边的好友们在讨论，在家的时候哥哥也喜欢关注这些内容，至于我，绝大多数时候就是看神仙打架老祖讲道似的在旁边当个吃瓜群众。

娜尼 我大概连个伪球迷都称不上，学生时代闲着没事可能还会关心一下结果，工作以后几乎连谁是冠军都完全没有印象。至于今年看好谁夺冠么，那就还是法国吧，到没有什么特别的理由，可能是因为以前玩小浣熊球星卡时累积的好感吧（笑）。

果汁 不是球迷。不了解球队。对世界杯不感兴趣。

每次一到世界杯看到大家兴奋的样子会觉得"哇，好厉害"喔，感觉热热闹闹也蛮不错的。顺带一提我外婆以前是阿根廷队的超级球迷，小时候都和我抢电视看，所以童年时代的我对世界杯和赛马一样讨厌。

三日月 我其实算是个"伪球迷"，虽然平时说得头头是道，但实际上无论是篮球还是足球，我都很少看比赛，而是更多的选择直接看结果。国家队比赛更是基本不看，关注得最多的联赛是英超，比赛也只关注阿森纳的比赛，因此我对于世界国家队强度的认识还停留在了上一次世界杯。

如果真要选一个队伍来支持的话，我选择巴拿马。这支首次打入世界杯的球队单纯是依靠毅力和运气打进世界杯的，无论是球队实力还是年龄构成都不成气候，但我觉得作为中立球迷，这种球队的比赛看起来会更加有趣一些。话说回来，这次世界杯小组赛的比赛时间对于中国球迷非常友好，第一场比赛多是晚上 8 点，如此一来至少熬夜的问题得到了缓解。

宇宙人 我……其实一直不关注足球啊，这届世界杯进了那些球队都没留意。编辑部开内部盘的时候记得告诉我一下，我就随缘压两注意思意思。

水无月 我是从 08 年西班牙第一次夺得欧洲杯冠军那年开始成为西迷的，之后见证世界大赛三连冠（08 年欧洲杯、10 年世界杯、12 年欧洲杯）那段时间可以说是我作为西班牙球迷最快乐的一段时间，虽然从 14 年开始西班牙陷入了低潮期，不过嘛今年世界杯我还是会支持西班牙的，16 年洛佩特吉上任后西班牙的阵容也在渐渐完成更新换代，16 到 18 这两年时间里国际 A 级赛不败（13 胜 5 平）也算是证明了能力。当然败 RP 的话不多说，从人才储备和历史成绩来看，我觉得今年冠军最大热门应该还是德国吧（远望），甚至连历史克星意大利都没有进决赛圈……稳就一个字（偷偷地说：我西能进四强就满足了）。虽然现在精力肯定是不如 20 来岁的时候了，但是世界杯这种四年一次的大赛，该熬夜还是得熬夜……哎，这届不用熬夜看了吗？老婆也是球迷（巴西队球迷），到时候就只能希望巴西不要碰上西班牙吧。

梦叶 虽然小时候经常踢足球也玩过各类足球游戏，但自己绝对称不上是一位合格的球迷。而我对于世界杯的认识基本还停留在罗纳尔多的那个时代，所以一直以来支持的球队永远只有巴西，今年的世界杯也完全没有关注过，所以就惯例预祝巴西队夺冠吧！

余烬 田径和足球是我小学母校的强项，那时的我更是校田径队的成员，平常也会和校足球队的同学踢踢球。足球在我的小学非常流行，光我自己所在班级内部就分出了三个足球队。踢足球、看足球、讨论足球，是我小学那会儿除了打游戏最喜欢做的事情。也正因为如此，我对于足球的关注还停留在零几年那会，崇拜的球星还是身披皇家马德里 23 号球衣的贝克汉姆。小学毕业后学业繁忙，直到大学前都没有太关注过足球，现在更是完全不会关注了。不过每年的世界杯都会去看，虽说球员已经不认识了，但足球比赛本身依然吸引着我。

上届世界杯之后完全没有关心足球赛场，因此本届世界杯还是先支持卫冕冠军德国队吧。一般来说我更喜欢去支持黑马，毕竟逆风翻盘的戏码谁都喜欢看，因此也期待今年能是一匹黑马夺冠吧。

和每年 E3 不同，四年一届的世界杯就像是一个循环。循环周而复始，我们的生活却在这四年之中发生了极大的变化，对于刚毕业两年的我来说更是如此。因此谈及世界杯，还是会想起不少以前在一起看球的同学和朋友。四年以及多少个四年的过去，那些也许不会在见面的人们，你们还过的好吗？

苍穹 由于喜欢的球员都陆续退役了，平时偶有机会看球赛时，经常也只站在中立立场单纯地欣赏比赛。本届世界杯失去了蓝色和橙色，难免让球迷为之失落。个人最看好的应该还是母亲大人喜欢的德国队，另一方面私心又很希望梅西能在这项最关键的赛事上帮助阿根廷斩获冠军，完成"封王之路"的最后一步。6 月是编辑部非常繁忙的一个月，E3 自不必说，还有一些周边专辑正在紧锣密鼓地筹划和制作中。最近身体状态又欠佳，需要多平躺休息，应该只会挑一些关键场次观赏。

北山杉 4 年一度的世界杯又来啦，虽然这么说，不过自从上了大学以后，就渐渐很少关注球坛方面的新闻了。最开始喜欢上足球的时候是因为游戏，没错，就是 FC 上的那款热血足球，虽然这款游戏并不是一个正经的足球游戏，但还是令当时足不出户的我了解了这项世界第一大运动的魅力。整个中学时代是我作为一个球迷最疯狂的时期，那个时候除了最后一年的高三外，学业并不算繁忙，班级里也有好些志同道合的球友，大家几乎每天都会在午休和放学后来到操场踢一会儿球，风雨无阻。即使遇上月考、期中期末考等特殊时期无法使用操场外，也会在放学后想方设法前往学校附近的游戏厅在 PS2 上打几把《实况足球》，一直打到天黑才回家。

世界杯对那时的我们来说无疑是一场狂欢，当然真要算认真看的话其实也就 2006 年和 2010 年两届，2002 年虽然也有关注，不过那时候还太小，对赛事没什么概念，2010 年后则是因为大学室友都是篮球迷，于是从那时候起渐渐地看 NBA 更多一些。这两届世界杯我支持的是德国，原因无他，因为在游戏中早就熟悉地不能再熟悉了，那会儿和别人打《实况》国家队基本上都是用的德国，选德国的一部分原因也是因为我比较喜欢简单粗暴的战术，而那个时期在身体素质上占据优势的德国刚好完美适合我的打法。至于俱乐部的话则经常是利物浦、皇家马德里、拜仁慕尼黑混着用。

说回世界杯的话题，虽然在 2006 年和 2010 世界杯我都支持德国，但恰好这两届德国都没有夺冠，反而是我不怎么关注的 2014 年世界杯倒是成功夺得大力神杯，想起来还有点被命运捉弄的味道，不过 2014 年世界杯倒是让我认识了不少新鲜血液的崛起，比如穆勒、格策和厄齐尔。本着唯物主义的精神，今年我还是会一如既往地支持德国，希望命运不要再次捉弄我就好。（笑）

●来自读者的声音

Dokuro：个人应该还可以算一个比较合格的球迷，不仅看球，也踢球，当然也玩足球游戏，现在也依然参与于一支业余足球队中参加一些业余足球活动和比赛。不过与其说我是喜欢看足球，不如说我是喜欢意大利队，这么多年除 02 年外只支持意大利队。像当年第一次代表国家队出战的布冯对阵的正好是俄罗斯，而他最终却恰恰倒在了 20 年后去往俄罗斯的路上；还有一生参加 3 届世界杯，却 3 次都倒在了点球上的忧郁王子巴乔等，造就了意大利充满了宿命感的悲情和迷人的忧郁。所以没有意大利参加的本届世界杯，对个人来说基本已经等于提前结束了。虽然还是会选择性的观看一些比赛，但只是欣赏高水平的球技而已，没有情绪在其中。而说到足球游戏，最早接触的足球游戏是 FC 上的《J 联赛》、《天使之翼》、《热血足球》等，之后成了"《实况足球》系列"教徒，玩且仅玩《实况》，并且一直坚守到《FIFA 2016》，才实在因为《实况足球》自身种种问题而转而开始玩"《FIFA》系列"。直到现在，周末看几场欧洲高水平联赛直播，然后在游戏中经营一下自己的球队，再和球队的朋友们去实际踢一场比赛，已经是生活本身的一部分了。

飞死超人：世界杯我支持法国和日本吧，对蓝色球队没有免疫力啊。上中学那会足球游戏在当地游戏厅的人气简直是大保健级别的，为了见证直男之间的友谊，必须玩足球游戏啊，当时是实况几来着？时间过得好快，我已经好几个世纪不玩足球游戏了。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

这本杂志需要更多的英雄！

下一个全场最佳可能就是你！

写手、核心玩家、攻略达人、速通高手。

在电子游戏因为禁令而沉寂时，来自全国各个地区的游戏爱好者们，为了传承游戏文化、推广神作而团结在了一起，他们，就是守——不，是 UCG 的小编们。

漫长的等待后禁令终于过去，电子游戏的文化在随后的几年里迎来了一个探索、革新和发现的新世代。尽管如此，平面游戏媒体在这段漫长的时光里逐渐凋零，许多同行最终难逃被解散的命运，UCG 却坚持了下来。

如今，游戏界风起云涌，人们都依靠着新媒体去了解游戏时，我们仍然坚持着平面媒体的报导精神。

你愿意与我们共同坚守吗？

UCG 需要你们的加入！

编辑部当中有着各具特色的英雄，而我们目前需要这四种类型！

●文字编辑

我看到你们了！游戏阅历丰富、文字功底厚实、制作攻略经验丰富、熟练掌握英语 / 日语，这就是我们需要的文字编辑，如果你们觉得自己可以胜任，午时已到，我的一颗子弹——嗯哼，是一张简历上已经写上了你的名字。

●视频编辑

冻住，不许走！是你，精通 Premiere 和 After Effects，被单反毁过一生，会摄像还跑得快，游戏知识丰富对新闻敏感度高，说话自带鬼畜（这条删掉），视频编辑这么关键的工作——哔哔哔哔哔——堡垒说得对！这份工作非你莫属啦！

●撰稿人

见其一，便知其二，撰稿人这一行，讲究的是学富五车、视野广阔、文采斐然！可以手残，不能脑残！（划线）无论你是擅长对游戏界指点江山，还是喜欢对游戏背景深入考据，又或是擅长翻译外文经典，都可以前来投稿自荐，我们的邮箱全天开放全年无休，随意投稿吧！

●编辑候补

在这停顿！你觉得自己都不符合上面的条件，感觉自己还是去做一条咸鱼比较好？NoNoNo，技能不是一天练成的，编辑和撰稿人也不是天生就能当的，除了自我修习，和有经验的人进行交流并获得练手的机会也很重要，所以如果你觉得自己还没有准备好当一个现役编辑 / 撰稿人，来试试编辑候补吧。接受编辑的亲手指导并参与杂志的制作，无论你最后是否会投身这一行，这一过程都会变成你宝贵的经验，SO，赶紧释放你的简历吧！

如果你认为自己是以上的任何一种英雄，就请把简历和自己最满意的大作投稿到“hr@ucg.cn”这个邮箱，或是通过我们的官方微博和微信联系我们，现在即是未来，你来吗？

Email 飞死超人：本期杂志最精彩的文字是小编余烬在的碎碎叨，作为一个资深游戏玩家，能写下这么有深度的文字相当了不起啊。游戏是否能深度改变人类的精神世界，当下的我们确实无法判断。但是我觉得电子游戏本来就是一种休闲娱乐，生活在数字时代，我们还是玩在当下比较好，至于游戏的历史意义那还是交给时间比较好吧？所以我们还是放下这种哲学式的思考，像马修先生一样多关心一点“有生之年”的现实主义问题更适合这个变化莫测的时代吧？最后，我才发现看了这么多年杂志，本期才发现哪尼竟然是一个戴绿帽的青年！

余烬：感谢读者对小编我的肯定。说实话，在杂志上写文本身应该避免发表一些个人的思考和想法。不过突然有一天，觉得自己这么年轻，有时候太过于保守实在是太不青春了！因此逐渐在杂志上加了不少自己对于生活和游戏的个人思考。思考本身就是一种不停的反思和质疑，因此也不存在所谓的对错，所以我的观点就当是一些碎碎念吧。至于哪尼戴绿帽……

哪尼：看看我哪尼的头像，一头浓密的青发，不带绿帽！

六等星：我虽然戴了帽子，但那是棉帽，也不绿啊！

稀饭：我戴绿帽，我戴绿帽，你说得就是我，我自豪！

本期奖品



大奖：《苍翼默示录 交叉组队战》原声音乐集CD1张（共3名）

问卷调查

1. 说说你对 E3 2018 的期待。
2. 你是否有急需攻略的游戏？说出来，我们可能帮到你。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 6 月 21 日，以发件日为准。

438 期奖品

SEGA 官方布袋 1 个

拉拉	951704162@qq.com

《怪物猎人 世界》披风毛巾 1 条

cRC	ling838@qq.com



电子邮件　ucg@ucg.cn
邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
　　　　　游戏机实用技术杂志社
邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★话说有一天我要去移动营业厅办点儿事，结果鬼使神差地进了电信营业厅。心里想着既然来了就咨询下业务吧。结果一查，发现我家的宽带从2012年开始就捆绑了IPTV，一个月80元，交了6年。可恶的是当时咨询的结果是只要不使用就不会产生费用，所以别说看，我连机顶盒都没拿出来过。80×12×6＝5760。顿时感觉我损失了PS5+Xbox Two的钱。不过当我把上述经历发到微博上时，当天电信的客服就来联系我了，这个效率还是值得表扬的。之后电信又来了两次电话，希望这个事情能够得到解决吧。

★E3还有半个月才开幕，不过各种消息都透得差不多了。目测本次E3看点为最近5年之冠，尽管只是不完全版的剧透，个人就感觉已经相当震撼了。考虑到PS4和XOne即将步入第6个年头，出现这种大作齐放的局面实属正常。个人比较期待新硬件的出现，目前看来应该是NS最有可能，希望届时任天堂不会让我失望。

★这次欧冠决赛应该是我有生以来看过最荒谬的大赛决赛了，经过此役，红军更是坐实了在我心目中的悲情形象。虽然不算KOP，但红军的众多球星（尤其是杰拉德）我还是非常喜欢的。希望有生之年能够到安菲尔德一游，用手摸摸那句经典的“这里是安菲尔德”。



★最后附上我看过的最荒谬的4场足球比赛：2000年欧洲杯荷兰vs意大利、2004亚洲杯日本vs约旦、2014年世界杯巴西vs德国、2018年欧冠决赛皇家马德里vs利物浦。

本期个人签名

继米兰球迷保护协会后，利物浦球迷保护协会即将成立。

三味线



◆向来不按常理出牌的任天堂还是在E3前就公布了两款《宝可梦》新作，不过就观感而言，这两款都不太像是我的菜，与满腔的期待相比有较大落差。再加上官方称真正的系列正统作还要等到2019下半年，心情一下子就凉凉了。惟一能图个心理安慰的，就是不断暗示自己，新作或许特牛特好玩，更何况其中一款现在已经玩到，至于素质如何……我只能说，真香。

◆在电影院看惊悚片真的会上瘾，继去年的《异星觉醒》之后，本人又再作死光顾了一部最新的欧美惊悚片——《寂静之地》。该片设定在一个异生物入侵地球的虚构年代，亮点是将“怪物循声而来”这一块放大来写，突出人们只能蹑手蹑脚过日子的压抑与恐惧感，而在这样的背景之下，主角大叔的妻子居然还敢怀胎十月……抛去逻辑而言，片子也依旧有数不胜数的槽点，我很想当场大声批判一番，但又迫于片子与四周都十分安静而不敢言，那种感觉真是既奇妙而又难受。

本期个人签名

少点套路，多点发售日。

苍穹



◎在深圳工作8年，除了编辑部组织的体检外，出于自己生病去医院的情况仅有1次，还是皮肤科。没想到这短短的半个月直接就把次数增加了5次。持续的腰背疼严重影响注意力集中，只得去医院检查并接受理疗，随后又花钱置换了家里的椅子。想想自己也到了该为年轻时过度透支身体的行为而还债的年纪了，可能真的应该彻底调整休息一段时间。

◎8 Bit的《血罪 月之诅咒》个人非常满意，各种对《恶魔城传说》以及同时代ACT作品的致敬让老玩家感慨万千。无论是硬派ACT类的《恶魔城》，还是《月下》之后的粉丝所推崇的“银河城”，其实我都是接受的。即使饱受争议的《暗影之王》，只要摒弃成见也能发现其亮点。但狭隘地认为“恶魔城＝月下”的观点就实在太……

◎因工作需要总算注册了Steam账号，果断先买了《盟军敢死队》合集包，等有时间了一定要重温这个系列。

本期个人签名

肌筋膜炎+腰肌劳损

果汁



●早早预约了《P3D》&《P5D》的三重豪华包，结果是失望至极。一个间隔数年后才出的游戏，厚道程度竟然不如《P4D》，也许可以用同期开发两部作品为理由来解释这次的敷衍，但我认为这不是Atlus应有的态度。回想当年他们宁愿把《P4D》回炉重造1年以上的决心，真的是倍感遗憾。现在只能用主力全在开发神秘新作来安慰自己吧。

●在蹲《辐射》新作发表的时候深感被B社溜粉，但是最后《辐射76》预告出来的时候就变得很兴奋了。每次这个系列的预告片选曲都很让人激动，上次听《take me home，country road》还是看《王牌特工2》的时候，没想到这次在新作预告片里能听到。虽然有传言说这次是联网型的游戏，但还是压抑不住期待的心情。当年《辐射4》在废土上冒险，再配合电台的乡村音乐，已经是非常美好的一段游戏回忆。

本期个人签名

《苍翼默示录 交叉组队战》绝赞被殴打中！

余烬



▲自从学会了使用 PS4 官方的串流软件 Remote Play 在电脑上开小窗口玩游戏后，我就能像三日月同学那样一边看番一边玩游戏了。还别说，虽说是一心二用，但注意力分散后这持久力明显上去了，在很短时间内就填了不少以前的游戏坑。不过我现在手里还捏着《DQ11》的大坑，看着 PS4 版本冗长的剧情演出，我知道这坑可能不好填了（无奈）。

▲ E3 前夕，各种谣言四起，诸如《辐射 76》和《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》更是提前公布。每年 E3 真的是期待又害怕期待，不过总的来说还是非常兴奋和高兴的，毕竟有各大厂商花式画饼，即便没有吃到也得大喊一声真香啊!

▲趁着本次国服 4.2 版本的更新，再次回到了艾欧泽亚。与 4.0 版本相比，不再追 Raid 进度的我心态发生了很大的变化。连日常副本都不会去打，更别说打最新的零式欧米茄了。每天上线就挖矿、钓鱼、打牌、抽奖，周末休息就跟个老板队去挖宝。看起来颓废，不过我倒是非常愉悦，果然以平常心在艾欧泽亚中生活才是《FF14》最正确的玩法啊!

本期个人签名

玩了《世界》后再回去玩《××》，我开始怀疑自己是不是假猎人。



水无月



※《底特律 化身为人》这个游戏的剧情和想象中其实还是有很大差别的，本来预想中会是一个探讨 AI 与人性的故事，但游戏中的仿生人在思想上已经和普通人类无异，实质上这作根本就是一个套了科幻皮的少数族裔平权的故事，所以外媒对这作剧情评论说隐喻现实太过明显我觉得是有道理的。不过游戏本身素质还是相当出色的，故事分支复杂度上全面超越《暴雨》，对于喜欢这类互动电影游戏的玩家来说还是很推荐的。

※ 传得沸沸扬扬的《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》终于公布了，但是看视频这作沿用了不少《PMGO》的玩法，所以感觉……微妙。

※ 上周日亲眼见证了齐达内带领皇马欧冠三连冠的封神一刻，没想到几天后听到了齐祖功成名就后激流勇退辞职的新闻。虽然觉得有点意外，但想想以皇马现状来说带着一身荣誉离开可以说是最明智的选择，不出意外的话等世界杯结束齐祖就该从德尚手中接班法国队了吧。

※《游侠索罗》的票房真是不忍心看，毕竟迪士尼不肯给这部多分点宣发资源也没办法，明明比《最后的绝地》好看太多。因为一开始没关注过演员，觉得女主角很眼熟，后来一看原来是《权力的游戏》里的龙妈。另外结局这坑挖的……希望票房不会影响续作。

本期个人签名

坐等老任在E3发布《火纹》新作。

秋沙雨



☆上个月月底的某一天和妹妹聊微信，她说起她最近买了台 NS，然后因为 3D 晕眩症的缘故不知道该买什么游戏好，因为她这毛病我都不敢给她推荐《塞尔达》，聊了半天之后只能让她先找些俯视视角而且不怎么会用到右摇杆转镜头的游戏来玩。聊完之后不知道是出于什么样的一种冲动，我自己也跑去下单买了台 NS。因为店家是广州的，而且我下单得早，在第二天上班午休的时候快递就送到了。至于游戏，当然是选了《塞尔达传说 旷野之息》……虽然因为最近在忙手头的工作就只玩了个开头。总之现在又回到了当年买 PS4 之后的情况：先买好主机，然后等《传说》登陆该平台！……希望今年传说祭的新作情报环节别再只扯手游了。

★做这期杂志的时候《噬血代码》官方推特突然发消息说要在 6 月 5 日公布发售日，吓得我一个鲤鱼打挺。因为之前一直以为《CV》的发售日要在 E3 上公开（毕竟去年有参展过），这一手倒是出乎不少人的意料，虽说在官方 SNS 上发消息预告说下一波宣传视频上公布发售日这事似乎在两年前也经历过。不管怎么说今年至少有了个盼头，惟一的愿望就是希望《噬血代码》别和《闪之轨迹Ⅳ》撞在一起，黄金周说什么都是要留给《闪轨 4》的。

本期个人签名

《噬血代码》的发售日居然不是在E3公布！

昴星团



★《战神》这一作真是好玩，于是花了好几天的时间把它白金了。这一作的质量简直像在看电影，人物性格的刻画真是活灵活现，特别是最后在巨人故乡的那段剧情差点让我悄然落泪，期待下一作!

★《MH》的失踪人口炎妃龙终于回归了，上次在正统作出现貌似还是《2G》，在那之后炎王龙一直过着“有王无妃”的单身生活，这次炎妃龙不仅回归还出场就撒狗粮，帮老公赶走了想吃它的灭尽龙。不过这炎妃龙的强度不对啊，以前实力明明在炎王龙之下，没想到这次比炎王龙还难打，它的装备防御力也比炎王龙高一级，最关键的是，它的武器竟然还有三个派系，分别是“炎妃 × 炎王”、“炎妃 × 灭尽”、“炎妃 × 冥灯”……炎王龙：“？？？”

本期个人签名

《战神》结束应用程式，《MHW》启动。（滑稽）

胜负师



【铂】互动电影式游戏常被人提起的也就那么四部，在我心目中的排名是“《暴雨》优于《底特律》优于《超凡双生》优于《活至黎明》”，不知和各位是否契合。

【金】上期打完 PSN 会员送的《傲骨雄鹰 周年版》后我对打飞机游戏来了兴趣，玩起了《傲骨雄鹰 重装上阵》，结果作死了，难度上了几个等级，通关都成问题，十有八九又得坑一个，唉……

【银】一转眼成家十二年了，人的整个状态变化非常大，比如体重增加了 30 斤，新添的白发和皱纹，还有十几二十岁的年轻人叫我大叔时我已不再觉得别扭。是该习惯从成熟到熟透的新的人生阶段了吧!

【铜】胜子六一要在全校师生面前演讲，我在他的演讲稿里加了一句“虽然我来不及参加爸爸妈妈的婚礼，但我却能和他们一起过每年最值得纪念的日子，是不是很酷呢？”其实当年选儿童节结婚还有个好处，就是不可能出现忘记结婚纪念日这样的低级错误，呵呵!

本期个人签名

要不要拯救这条鱼呢？

哪尼

◆《精灵宝可梦 黄》和《精灵宝可梦 金 / 银》是以前学生时代玩得最久的 RPG，拜“记忆电池”的丢档所赐，前前后后不知道通关了多少遍。因此《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》公布时，即便我已经很久不玩系列新作了，但依然由衷赞美任天堂给了我一个回味曾经美好游戏时光的机会……直到猛然发现这不过就是一款披着《黄》地图外衣的《精灵宝可梦 GO》。果然，就让回忆仅仅是回忆，不唤醒它，或许更美好。

◆观摩了据说评价极高的惊悚电影《寂静之地》，然而非常失望。且不说电影本身好不好看，一旦故事上有逻辑硬伤，其他部分再出色也会让我如鲠在喉，怎么都不是滋味。电影主题建立在“人一旦发出声音，就会被虽然是瞎子但听觉敏锐的外星生物残忍杀害”这一基调上，人们甚至连轻声说话都不行，演员们几乎全程手语交流，观众的观影体验也正如电影标题那样，确实是“寂静之地”。必须承认这是一个不错的创意，但当电影开场 5 分钟之后，我脑海中就开始出现“晚上睡觉时说梦话 / 打呼怎么办”等等想法，这可是人为所不能控制的……于是整部电影就变为了缺乏代入感的“伪命题”，顿时觉得索然无味。



本期个人签名

Brand New Days

马修



果然计划没有变化快，虽然梅卡瓦坦克开始拼了，但之前的半个月过的特别忙碌，导致现在都只是把底盘给拼好。而且因为按照经验没去看说明书，还把电动功能给拼没了……不过无所谓了，本来也是当静态模型来做的，小电机什么的就当是压重好了。

在写下这段小编寄语前刚拍下《重装机兵 Xeno》的中文版，虽然素质的确不如从前，不过呢……我也是连《钢之季节》那种半成品都打通的真爱玩家。

说到真爱，我现在感觉自己已经不是《无双》的真爱玩家了，《358》目前大概每个势力通了两个人，虽然过去的 200 小时不乏爽快激昂的快感，但现在却再也玩不下去了。包括更新武器都懒得更新了。原图和系统关系不大，主要是每个武将在每场战斗的重复感太强了。

坚持骑行单车一阵，虽然没有半点减肥的痕迹，但体力提升的感觉还是非常明显的。生命果然还是在于运动——哪怕是我这样的肥宅。

本期个人签名

知识是拿来用的，不是拿来炫耀的。



▲家里正好还有一个金属红的喷罐，就参照这张图来给梅卡瓦模型喷上色了。

乌冬



◆这个 6 月好热闹，球迷有世界杯、NBA 决赛，游戏迷有 E3，偶像粉有 AKB 总选举、Produce48，而且都集中在那一段时间，如果这几个属性都重合的话，那真是一天 48 小时都不够用。

◆说到总选，由于自己的推今年不参加，本来打算看戏模式的，但看到某家今年的情况，又忍不住投了几票，毕竟是自己的推夺得的旗帜，还是想把它留在博多的。

◆往年的 5 月 20 日都是被虐，今年终于不一样了。没错，趁 520 这个好日子乌冬和重要的人领了证，正式和剩斗士说再见。

本期个人签名

1 Player→2 Players



梦叶



@越来越感觉到配乐在一部作品中的重要性其实是占了绝大比重的。如果说判断曲目的好听与否还较为因人而异，那契合度就是听觉感受方面最直观的评判标准了。优秀的游戏配乐不仅会让听者产生画面感，还应该起到烘托情感引发共鸣的作用。今年的《八道旅人》在这方面就显得尤为突出，包括角色、场景以及战斗曲目在内，不仅辨识度高且与对应项目完美融合，就算本作的画面风格较为“怀旧”，但随着那一首首乐曲所引发的遐想，反而催生出了意想不到的化（脑）学（补）反应，这也是本作能够让我这么一个回合制 RPG 绝缘体如此期待的根本原因。

@《key to my heart》一直以来都是我最喜欢的一首“《传说》系列”主题歌，最近在逛网易云音乐的时候偶然发现了原曲作者大野爱果的翻唱版本，这让听了这么多年仓木麻衣版的我宛如开启了新世界的大门，在听完整张《Silent Passage》专辑后就更加惭愧于自己长久以来的孤陋寡闻了。所以……这《传说》新作今年到底有木有啊～

本期个人签名

《八道旅人》的配乐已经可以问鼎今年最佳了！

六等星



┣虽不指望今年内玩到第八世代的《宝可梦》新作，然而说好的初代复刻却变成了《宝可梦 Go》的 NS 版精神续作，对于我这种只想孵蛋集图鉴的“伪”宝可梦迷而言毫无吸引力。另一款期待的作品是《猎天使魔女 3》，却也从 18 年年内改成了发售日未定。

┣不过《宝可梦》免费配信的小游戏《宝可梦寻宝探险》成为令我最惊喜的作品，没想到任天堂这次居然将宝可梦做成了目前流行的页游、手游式玩法，再配合之前任天堂手游的装饰系统，满满的骗氪套路，才没玩几小时 1200 日元就被偷走了。有玩手游页游的玩家务必尝试一下，实在是太好玩（骗氪）了。

本期个人签名

闪光大岩蛇居然是屎黄色的！！！

宇宙人



☆原本每年 BML 我是不关注的，但是今年居然请了《偶像大师 灰姑娘女孩》和《百万人演唱会》的人过来，所以这次产生了不少兴趣。不过到了抢票那一天我在网上看了一下头等的票价，又看了一下最近信用卡账单，然后犹豫了一个晚上，想着这次是“灰灰”和“百万”第一次来中国演出，于是最后……怂了（真丢人）。

☆原本年初的时候下定决心把大部分手游页游坑弃掉只保留一两个，然后多花点时间玩玩家用机游戏，而接近半年下来的成果就是……确实成功弃了很多，但是莫名其妙又多了好几个深坑。比如神差鬼使当了骑空士（目前被古战场警察通缉中），然后又开了《公主链接 Re:Dive》（太悠闲了毕竟），还去了 283 事务所当兼职制作人（樱木真乃敲可爱）。在《MHW》已经弃坑的现在，就寄望日本一的游戏能稍微挽救这个现状了 orz。

本期个人签名

君と笑い、君と引く～10连每日无料ガチャ～♪

北山杉



●今年的深圳进入夏天的时间比起去年稍微迟了点儿，记得去年 4 月初第一次来编辑部工作时还穿着家乡带过来的外套长裤，结果拖着行李箱一出地铁时便直接被滚滚热浪“教做人”，来到宿舍的第一件事便是穿上了全套夏季衣物。那会儿正值清明假期，但没想到晚上竟然会热得睡不着，半夜爬起来想开空调，结果因为初来乍到的缘故不知遥控器在哪，舍友也因为回老家度假的缘故不在宿舍。结果那晚就只能悲催地打开窗户和门，一边盼望着过堂风再猛烈一些，一边对自己洗脑“心静自然凉”。现在回想起来似乎也能感受到那时的余温……

●期待中的“Gal 神作”《底特律》发售了，然而目前还没有开坑的计划，原因是每天晚上推 Gal 推得不亦乐乎……（捂脸，不是你柚的 RJ 啦），而且这个月底还有 Key 社的 SP……没错，我就是那个在《底特律》和 SP 中选择 SP 的人（义正言辞）

本期个人签名

5月病正式宣告结束。

三日月



吸引我购买 NS 的惟一一个系列，《精灵宝可梦》终于公布了系列最新作。然而等来的却不是正统作品，着实让我有点失望。《精灵宝可梦 Let'Go》（大概）是个好游戏，但不是我想要的游戏。

结果当天晚上就公布了《辐射 76》，可惜的是，如果外媒泄露的消息没错的话，这次的《辐射》同样不是我想要的游戏。

然后过了不到一天，《刺客信条 奥德赛》也被泄露，并在第二天早上被官方确认……现在仔细想想，E3 上我期待的游戏中还没有被泄露的已经没几个了……

《战地 5》公布首段预告片后，不少围观群众表示“这不是我想要的二战！”但我倒是觉得很带感，这个系列本身也不是什么硬核历史游戏，想玩硬核二战请转去隔壁的《红色管弦乐队》。玩游戏嘛，最重要是开心。

本期个人签名

除了《战地5》，我现在什么打枪游戏都不想玩。

稀饭



【游】《永恒之柱 2 亡焰》终于完美通关，原本花了很多时间在大海上探索和清各种悬赏任务，料定自己没个 100 小时拿不下这款游戏，没想到这作的主线真是短得可怕，感觉才七八个主线任务就把故事讲完了，虽然期间我用嘴炮流躲过了一些恶战，但这故事的简洁程度仍然令我大吃一鲸，最后只用了 86 个小时就打通了。仔细想想，这一作虽然自由度也不是特别特别高，但果然本质上更像是一个沙箱游戏，才难免有这样子的主线结构。不过短归短，主线故事还是挺有意思的，反而支线看似错综复杂，其实几个阵营的任务往往殊途同归，少了点新意，按个人标准的话，可能只能给个 8 分。

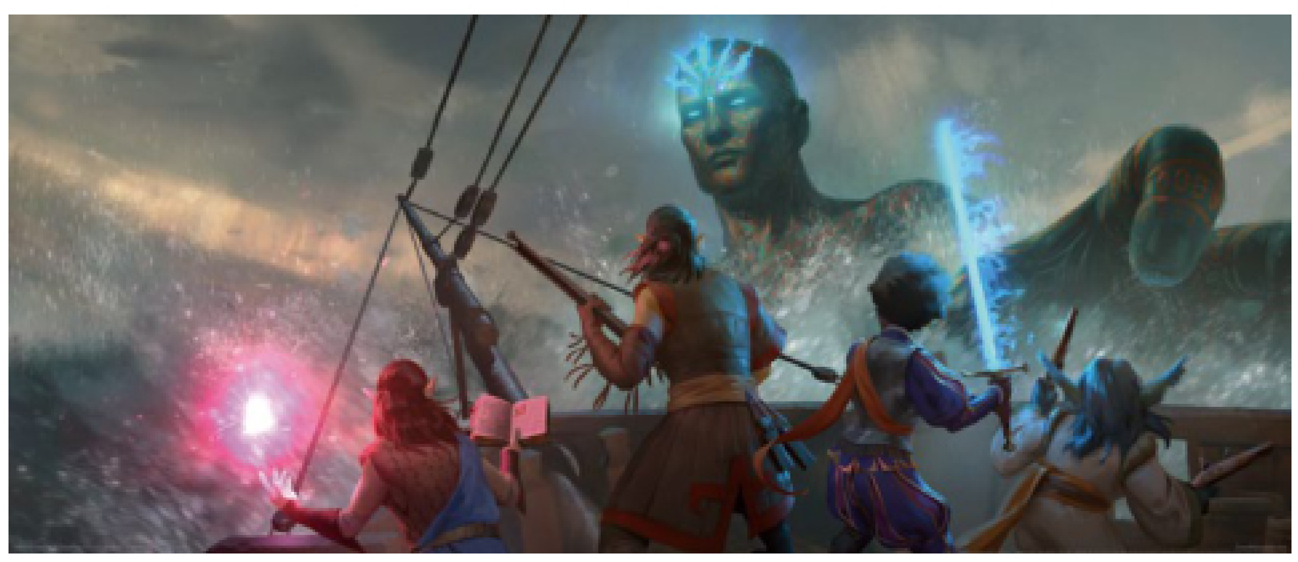
【剧】某天吃外卖时心血来潮，看了两集《赛马娘》来下饭——你们以为我就从此入坑了？不好意思，看完内心毫无波动，可能是我近年动画看得太少不懂珍惜，但除了 Cygames 爸爸钱给得够足让画面水平保持得很好之外，我完全找不到任何看点，顿时觉得自己真老了，不适合看动画了。然而我第二天吃外卖时偶然点开原本同样毫无兴趣的《摇曳露营》的漫画看了看，瞬间入坑！连忙把动画又找来看了个够。果然这东西嘛，其实是讲究一个缘字——爱情也是这样！

【书】近期的晚上都把睡前时间花在了补之前放置养肥的网络小说《放开那个女巫》上，然后看着看着就震惊了，男主罗兰竟然就和钦定女主安娜结婚了，这本目前女巫数量据说超过 100 个的作品竟然没有党争的空间？这么传统的吗？白学的套路连网络小说都不屑于用了！？然后我看下去，发现果然作为女二的夜莺还是有机会的，看来白学的传承没有断，深感欣慰。

【画】我看《摇曳露营》都是在看露营装备和过程的！百合是什么？没听过，不知道，告辞！

本期个人签名

拿一个新鲜的《腐烂国度2》，捣碎后倒进《辐射4》里，放进搅拌器打均匀，再焗三分钟，一个《辐射76》就新鲜出炉啦！



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.6.1

2018.12.31

随着 E3 盛会的到来，虽有许多劲爆的新情报，但游戏淡季也随之来临，多是针对特定受众并值得细细游玩的二线佳作，炎炎夏日不妨试着放缓一下自己的节奏吧。

注

① 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④ 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

6月

5	PS4 / XONE / STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	预计售价：468港币	竞速	英文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	17岁
7	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	预计售价：468/358港币	动作	日文版	17岁
14	PS4	皇帝圣印战记	グランクレスト战记	BNEI	预计售价：498港币	策略角色扮演	日文版	15岁
14	PS4 / PSV / NS	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	预计售价：398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
15	PS4 / XONE / NS / STEAM	乐高 超人总动员	LEGO The Incredibles	WB games	预计售价：429港币	动作	中文版	7岁
21	PS4 / STEAM	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	预计售价：449港币	动作	中文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	预计售价：441港币	体育	中文版	全年龄
28	NS	伊苏VIII 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	12岁
29	PS4 / XONE / STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	预计售价：490港币	竞速	中文版	12岁
29	XONE / NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Activision	预计售价：268港币	动作	英文版	12岁
29	NS	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus	Bethesda	预计售价：未定	主视角射击	中文版	17岁
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	预计售价：310港币	格斗	日文版	未定

7月

12	PS4	神狱塔 断罪玛丽2	神狱塔 メリアスケルター2	Compile Heart	预计售价：468港币	角色扮演	日文版	17岁
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	预计售价：521港币	角色扮演	日文版	15岁
13	3DS / NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	预计售价：282港币	益智解谜	日文版	全年龄
19	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	BNEI	预计售价：432港币	音乐	日文版	全年龄

8月

2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宫X	Atlus	预计售价：496港币	角色扮演	日文版	未定
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ　ゴージャス	Nintendo	预计售价：496港币	益智解谜	日文版	未定
9	PS4	如龙3	龙が如く 3	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
9	NS	雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋	レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀	Level-5	预计售价：432港币	音乐	日文版	全年龄
9	PS4 / PSV	子弹少女 幻想	Bullet Girls Fantasy	D3 PUBLISHER	预计售价：未定	动作射击	中文版	17岁
9	NS	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	预计售价：212港币	动作	日文版	全年龄
10	PS4 / XONE	麦登橄榄球19	Madden NFL 19	EA	预计售价：429港币	动作	中文版	未定
23	PS4 / NS / XONE / STEAM	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	BNEI	预计售价：475港币	动作	中文版	未定
30	PS4 / XONE / STEAM	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
30	PS4 / XONE / STEAM	职业进化足球2019	PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 / NS	小龙咖啡馆	Little Dragons Café	SEGA	预计售价：未定	模拟经营	中文版	未定

9月

4	PS4 / STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 / NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：未定	格斗	日文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定
13	PS4 / STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	未定
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	未定
20	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
27	PS4	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁

10月

3	PS4 / XONE / NS / STEAM	洛克人11	Mega man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	中文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
12	PS4 XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 XONE NS STEAM	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	未定	动作冒险	中文版	未定
19	PS4 XONE	战地 5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定

11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
13	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4 NS STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	Nicalis	未定	格斗	英文版	未定
夏	PS4 XONE STEAM	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	Hello Games	398港币	动作冒险	中文版	12岁
秋	NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龍が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐7 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作角色扮演	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	未定	英文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	Focus Home	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	任天堂明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	未定	动作	中文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
年内	NS	耀西	ヨッシー	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	溢杀 行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	众神解放	Immortal: Unchained	Toadman Interactive	未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	未定	动作	英文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	无双大蛇3	无双OROCHI3	Koei Tecmo	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	沉没之城	The Sinking City	Frogwares	未定	动作冒险	英文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

血罪 月之诅咒	5 22

NS

苍翼默示录 交叉组队战	6
马力欧网球ACE	视频
血罪 月之诅咒	5 22

PS4

COD 黑色行动4	视频
苍翼默示录 交叉组队战	6
底特律 化身为人	7 70 视频
海贼王 寻秘世界	视频
黑暗之魂 重制版	30
狂怒2	视频
漫威蜘蛛侠	视频
命运2 战争思维	7
女神异闻录3 月夜热舞	6 59
女神异闻录5 星夜热舞	6 59
血罪 月之诅咒	5 22
原子之心	视频
战地5	视频

PSV

血罪 月之诅咒	5 22
女神异闻录3 月夜热舞	6 59
女神异闻录5 星夜热舞	6 59

XOne

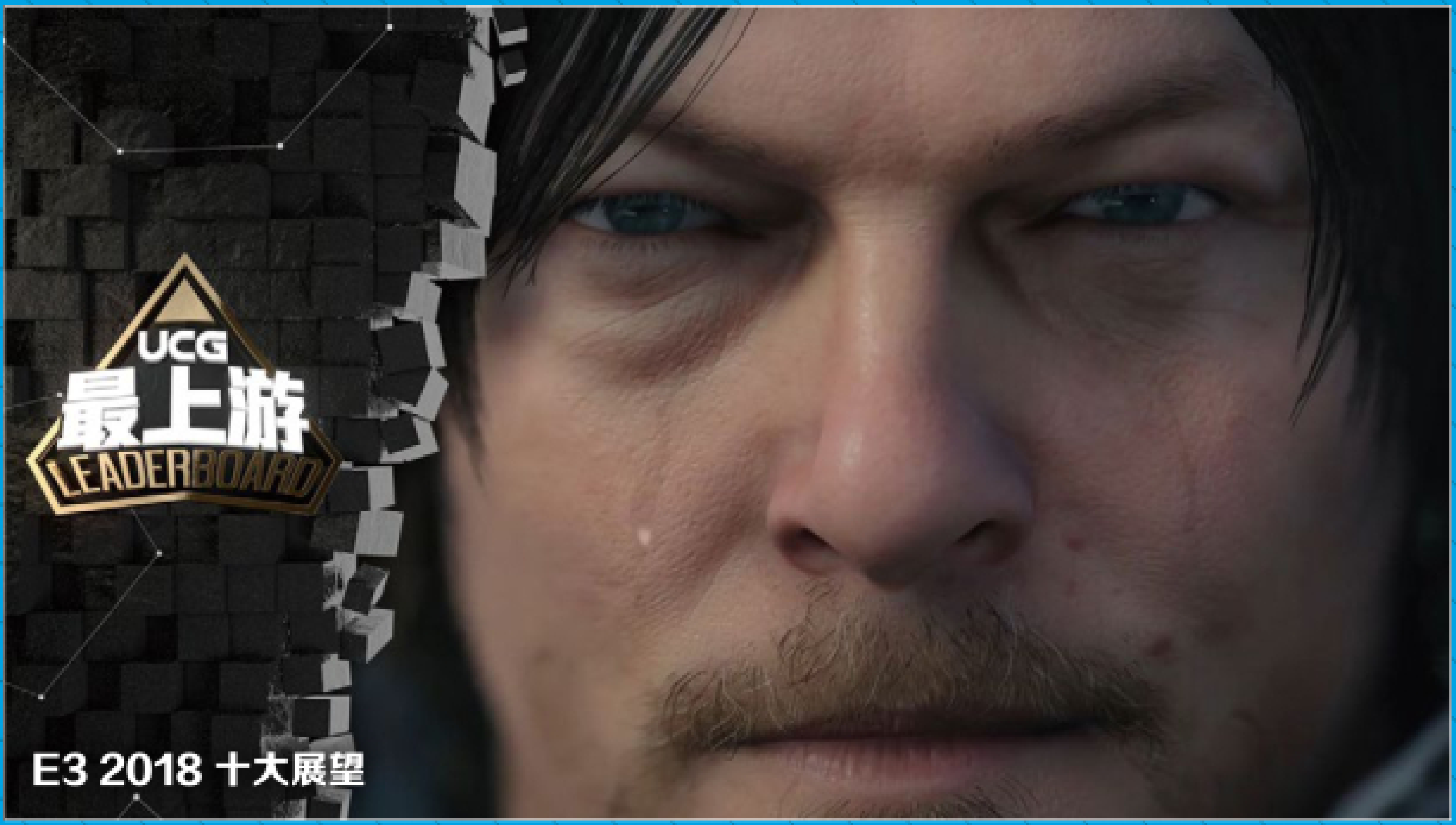
COD 黑色行动4	视频
盗贼之海	26
腐烂国度2	5 82
海贼王 寻秘世界	视频
黑暗之魂 重制版	30
狂怒2	视频
命运2 战争思维	7
血罪 月之诅咒	5 22
原子之心	视频
战地5	视频

最上游
E3 2018 十大展望
游戏黄金眼
《底特律 化身为人》评测

443期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游
E3 2018 十大展望

游戏黄金眼
《底特律 化身为人》评测

《漫威蜘蛛侠》
制作组访谈

新作影像集锦

COD 黑色行动 4
战地 5
马力欧网球 ACE
狂怒 2
原子之心
海贼王 寻秘世界

电影前线

森林之子毛克利
妈妈咪呀 2 再次出发

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④XOne
①黑暗之魂 重制版　②BNEI
⑤Dark Soul Remastered　③动作角色扮演　中文版⑥
2018 年 5 月 24 日⑦　⑧本地 1 人、在线 1~6 人　无对应周边⑨
售价为：289 港币⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　收藏日期 ____________________



DARK SOULS III
DESIGN WORKS
跨越无数时空 终见证的 魂的终焉
刻骨铭心的 官方艺术设定集
一家齐整
传火不息
定价
158元
黑魂 官方艺术设定集 I & II
UCG官方店同步销售中
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
授权中文版
现已上市 扫码购买
UCG
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III



CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插图 全数收录！
开发秘闻与制作访谈 尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价
88元
UCG
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
对应3.0
版本更新内容！
现已上市！
定价
88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
UCG
淘宝端扫码购买


THE GOD OF WAR
ULTIMATE COLLECTION
战神
终极档案
现|已|降|临|人|间
战神终极档案
GOD OF WAR
精彩内容包括
●诸神传说
地中海的诸神国度
《战神》系列背景详析 希腊篇
从冰火创世纪到诸神黄昏
北欧神话的起源、辉煌与没落
凛冬已至
说说《战神》登场的九界神灵
●屠神画卷
纵横九大界域 ——《战神》全攻略
血染奥林匹斯 ——《战神》希腊篇白金攻略
●造神史诗
圣莫尼卡工作室—— 闻名于『战神』，不止于『希腊』
战争的回响 ——《战神》系列配音演员简介
以及更多精彩内容
大开全彩
224页
精彩内容
+DVD光盘
定价 68元
淘宝端扫码购买


The Last Guardian
他与它的 非凡故事
6月登场
「大鹫」艺术设定集
中文版
定价 228元
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》


NieR:Automata World Guide
尼尔：自动人形 美术记录集
<废墟都市调查报告书>
五月登场
COMING SOON...
定价 85元
剖析未来世界的一草一木
记录永不消逝的人类荣光
展现热销250万话题佳作的艺术魅力
世界指南、精彩设定、剧情解密……


下期预告
游戏机实用技术 444 期
E3 2018 特刊
惊了
实地现场
巨作集结
176页超大分量
共同见证5年来
最好的一届E3
E3

VOL.6 雷作吐槽：本想一鸣惊人、却险些一蹶不振的《魂斗罗 冒险》

RETRO.UCG 岁月拼盘



- 游年芳华 -

科幻风洋溢的西部复仇剧《荒野之枪》回顾

- 怀旧专题 -

游戏的记忆 存档方式漫谈

岁月拼盘

RETRO.UCG

VOL.6

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：荒野之枪 重装上阵　封底用图：洛克人 经典合集
设计：雷普利



游年芳华 CLASSIC

科幻风洋溢的西部复仇剧
——《荒野之枪》回顾 1

怀旧专题 FEATURE

游戏的记忆
——存档方式漫谈 4

雷作吐槽 KUSO

本想一鸣惊人、却险些一蹶不振的《魂斗罗 冒险》 11









科幻风洋溢的西部复仇剧

《荒野之枪》回顾

文 苍穹　美编 01

原版：风格独特的小成本佳作

1994 年 8 月 12 日，由 Natsume 开发并发行的游戏《荒野之枪》(Wild Guns) 登陆任天堂 SFC 平台。早在 FC 时代，这家公司就因推出过《最终任务》、《赤影战士》等多款佳作而为玩家们所熟知。开发之初，高层下达的命令是在下一款主打作品问世前，尽快开发出一款低成本的游戏以填补空白。《荒野之枪》在最初的企划阶段名为“荒野枪手”(Wild Gunner)，开发组只有 3 名核心成员——谷口俊一负责游戏设计和画面，宫部寿保负责编程，岩月博之担任配乐，另外还有 2 人参与协助。由于 3 名主力成员不久前才合力完成了 SFC 平台的动作游戏《忍者战士》(The Ninja Warriors) 且颇受好评，因此他们继续选择熟悉的 SFC 作为开发平台，耗时 5 个月打造出这款精品佳作。

▼SFC《荒野之枪》美版封面。



故事背景

受到日本漫画家寺泽武一创作的漫画《哥普拉》(Cobra) 启发，《荒野之枪》的世界观融合了宇宙西部、蒸汽朋克和科幻风格，造型独特的各色机械类敌人更是让玩家觉得新奇有趣。以“复仇”为主题的剧情简单直接——3 年前，恶名昭著的宇宙海盗基德洗劫了一颗星球，当地的地主一家惨遭灭门，甚至连为其工作的人都未能幸免，惟有地主的女儿安妮侥幸生还。3 年来，安妮压制住复仇的冲动，在军队的特殊部队里接受训练。随后，她找到赫赫有名的赏金猎人克林特，以支付全部财产为代价寻求对方的帮助。两人协力潜入银河系中最危险的地方——基德一伙根据地所在的阿雷克斯行星，向这位恶贯满盈的宇宙海盗发起复仇。

▶游戏中的剧情演出极少，不少玩家即使通关也还是对故事一头雾水。



由于开发预算极其有限，男主角克林特的声音其实就来自主策划谷口俊一，而且录制工作是在公司的浴室里进行的。游戏中发生大爆炸后出现的震动

玩法特色

在 2D 时代，主流的射击游戏基本是横版或纵版卷轴式，此外还有一些以第一人称视角直接移动准星的射击游戏。《荒野之枪》的玩法则是“动作射击”，方向键同时控制角色移动和准星瞄准，射击时角色会原地不动，方向键只用于调整准星。虽然发动攻击伴随着危险，但如果敌人的数量增多，威胁会更大。这种类型的作品在当时并不多见，街机平台 1988 年的《勇士们》（Cabal）、1989 年的《炸弹公爵》（Dynamite Duke）、1990 年的《浴血兄弟》（Blood Bros.）都算是先驱。



▶在飞驰列车上的战斗是本作中惟一的半卷轴式关卡。

《荒野之枪》继承了上述作品的优秀之处，比如翻滚时有无敌判定，攻击能抵消敌人的子弹，部分场景可破坏等，同时也加入了大量的原创要素。游戏中共设计了 6 大关卡，大部分关卡都由 3 个固定的场景构成。击倒敌人时能加快时间的流逝，当画面下方的倒计时归零时 BOSS 级角色就会登场，成功击败后切换至下一场景。连打攻击键可以如西部牛仔般甩出绳圈，这种特殊攻击虽然没有伤害判定，但能把敌人甚至 BOSS 定住一段时间，在对付行动较快的目标时非常实用。除了翻滚外，还可以通过二段跳来回避子弹，捡起尚未引爆的炸药则能投掷回去。特殊武器霰弹枪、冲锋枪、榴弹枪等特性各异，还有一种豆子枪，只能射出零伤害的豆子，伴随着搞笑的音效堪称制作团队的恶作剧。以攻击成功抵消敌人的子弹时能积蓄能量槽，蓄满后武器会直接换成大威力的加特林，同时角色进入全身无敌的状态，是速杀 BOSS 的利器。

由于要在躲避攻击的同时命中场景里出现的敌人，而且没有掩体等要素，因此本作的难度颇高。在日本的综艺节目“游戏中心 CX”第 256 期，《荒野之枪》就让有野课长陷入了苦战。虽然本作的容量较小，但出色的手感和紧张刺激的战斗足以让玩家们大呼过瘾。遗憾的是游戏发售时已经是 SFC 的末期，在 1994 年的 11 月和 12 月，SEGA 的 SS 和 SONY 的 PS 相继问世，游戏业界也开始步入从 2D 向 3D 转变的新时代。



▶游戏的过程中不接关，通过第2关和第4关后就能进入赚取分数、比拼成绩的奖励关卡。

小彩蛋

每通过一关后，都会进入关卡选择界面。如果玩家在之前的关卡中达成无伤，那么在进入关卡选择界面时角色的造型会有少许变化——克林特是帽子的颜色发生改变，安妮则会撕掉长裙的下摆，露出一对修长的美腿。





重制版：诚意十足的彻底重制

2013 年 10 月，Natsume 公司与 Atari 合并成为 Natsume Atari。由于 Natsume 的大多数作品都是受托开发，版权并不在自己手中，因此很多昔日的名作也没能以数字版模拟的形式登陆现役主机。2016 年 6 月，Natsume Atari 宣布彻底重制《荒野之枪》并将登陆 PS4 平台，作为创社 30 周年的纪念作品之一，令这款老游戏在时隔 22 年后重回玩家们的视野。名为《荒野之枪 重装上阵》（WILD GUNS Reloaded）的重制版依旧由谷口俊一、宫部寿保和岩月博之作为主力开发，这次的耗时为 1 年。如今三人的平均年龄已超过 50 岁，担任编程的宫部寿保在 Debug 时甚至需要带上老花镜，不得不令人感慨时光飞逝。不过这也保证了重制版的原汁原味，而且是在原作者的构想上更上一层。



▲PS4版封面，由原作封面画师谷口先生负责绘制。

全新要素

《荒野之枪 重装上阵》的画面比例变为 16:9，场景和角色都经过重新绘制，配乐音质也焕然一新，同时新增了 2 名全新角色——朵丽丝是一名力量型角色，并不能开枪射击，而是以投掷炸弹作为攻击手段，炸弹可以通过蓄力增加数量，她在空中还能够发动下压攻击；小狗“子



▲全新关卡Flying Ship，2名新增角色的操作风格迥异。

TIPS | SFC版中，在选择角色时按A、B、X、Y键可以更改4种不同的配色，重制版中可选的配色增加到8种，但需随着累计通关次数才会陆续解锁

弹”会和身边的无人机协同作战，只需瞄准一个大致的范围，无人机就会自动锁定攻击其中的目标，因此在射击时小狗仍可以移动，而且还能进行浮空。此外，重制版还追加了新武器和 2 个全新的关卡（BGM 也是新的），并支持 4 人同时游戏，也让战斗场面更加火爆。

PS4 版于 2016 年 12 月 13 日发售后大受好评，销量超出了官方的预期。游戏随后在 2017 年 7 月 12 日移植 Steam 平台，2018 年 4 月 19 日又发售了 NS 版。NS 版在之前的基础上追加了无限接关的“初学者模式”，以及连续挑战强敌、比拼网络排名的“BOSS RUSH 模式”。感兴趣的玩家不妨支持一下这款优秀的作品，不过本作并不能通过右摇杆来调整准星，对新生代玩家而言可能会略感不适。值得一提的是，《荒野之枪 重装上阵》只是 Natsume Atari 重制计划“Tengo Project”的第一弹，第二弹重制已经提上日程，具体作品尚未公开。



▲重制版新增的结局画面。

主要角色

重制版在追加新角色的同时，也对原来的男、女主角引入了全新的细节设定，最后就来介绍一下他们的身分背景。



愤怒的忠犬·“子弹”(Bullet)

《重制版》新增角色，是以角色设计师的爱犬为原型创作的。“子弹”原本生活的星球受到基德的袭击，星球上的人们尽皆惨遭杀害。它的饲主在自身惨遭不测之际启动了防御程序，最后只有小狗在无人机的保护下侥幸生还。



传说的赏金猎人·克林特（Clint）

原作男主角，活跃在宇宙各地的赏金猎人，是用枪的高手，即使宇宙海盗遇到他也会退避三分。除了赚取赏金的工作外，他也会接受政府的委托。在政府军的接洽人朵丽丝的劝说下，克林特才接受了这次讨伐基德的工作。



华丽的复仇者·安妮（Annie）

原作女主角，地主家的女儿，家人被基德杀害。安妮的父亲在外出狩猎时就经常带着她，灭门惨案发生后她在军队接受了 3 年的训练，只为等待复仇的时机。安妮总是身穿长裙，其实是为了压抑住对射击的渴望，努力保持内心的平静。



铁腕的女战士·朵丽丝(Dorris)

《重制版》新增角色。朵丽丝是银河联邦政府军的中队长，曾在处理炸弹时双手受到重伤，之后带上了强化手套，因此无法用枪，但能用大威力的投掷物和拳击消灭敌人。她在调查基德一伙人的途中发现了“子弹”，用牛肉干稳定小狗的情绪后才把它带了回去。

安妮·欧克丽（Annie Oakley）是出生于1860年的一名美国女性，以精湛的射击技术而闻名。美国推出过许多以她为题材的电影、歌剧、电视剧，身







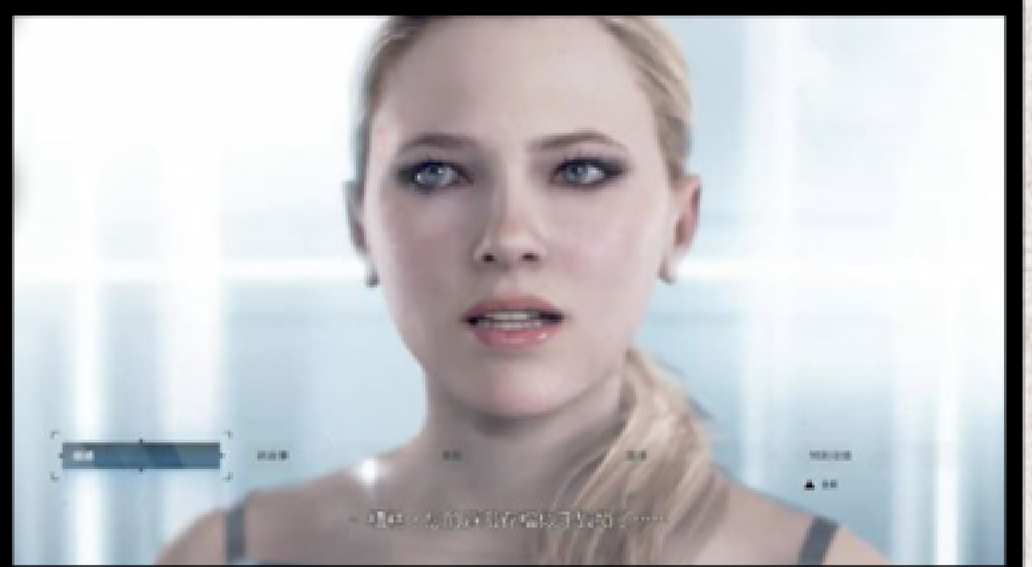


游戏的记忆

存档方式漫谈

文 马修 美编 咕噜

随着任天堂网络付费会员服务的公布，三大主机厂商的游戏也都将支持存档云端备份的功能，意味着我们的存档加了一份来自官方的保险。在我们高枕无忧地享受着现代存档服务功能的时候，也来回顾下游戏存档形式所经历的进化吧。



▲《底特律 成为人类》的克洛伊小姐姐会拿丢失存档的梗跟玩家开玩笑。

游戏存档的史前时代

说到游戏存档，我们大都比较熟悉卡带自带记忆功能，或内置硬盘、使用记忆卡等等，而这里我先说的是，在距离这些存档方式诞生尚早的“史前时代”的游戏的存档方式。

传说中最早使用存档的游戏

说到游戏存档，我们都不陌生，但如果说像空气一般重要又不被重视，似乎也并不全对，即便在今天，一些不慎的操作，如忘记存盘、意外退出等，游戏存档依然可能会高调地跟玩家刷存在感，强调其重要性。不过游戏存档是电子游戏发展到一定程度才诞生的东西，早期的游戏不用说米罗华奥德赛、雅达利 2600，即便是第三世代的 FC 的早期，也没有游戏存档的概念。主要原因还是游戏的时间较短，就像老玩家们熟悉的八九十年代大多数的动作游戏和射击游戏，一般也就半个小时到一个小时通关，完全没必要设存档。而首款使用存档来进行接续游戏进度的，一般认为是 1981 年 PC 上的文字冒险游戏《Zork I》，这部早期游戏其实是一篇互动电子小说，因为太长，所以需要加入类似书签的设定来方便读者有充足的时间把故事体验完，于是，较长流程的游戏，便有了类似书签功能的存档。



▲引入书签功能的互动电子小说《Zork I》，是首款使用数据存档来保存进度的游戏。

密码记忆

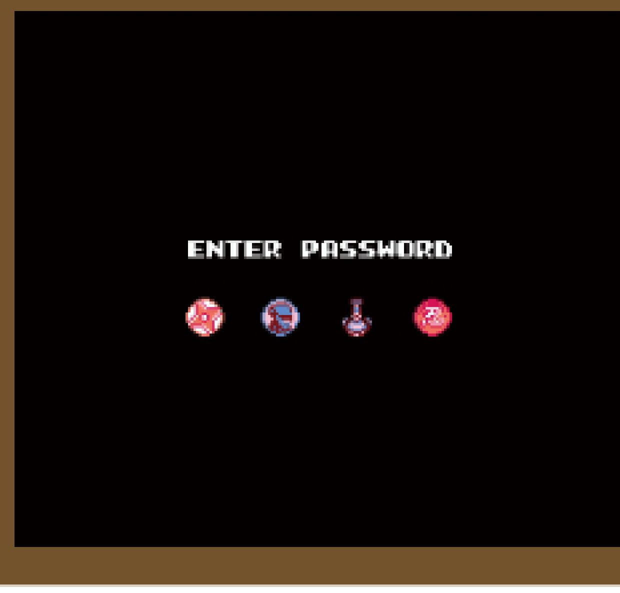
《Zork I》能实现用存档数据记录进度的方式，是因为其在电脑上使用了5英寸磁盘，这种本身可擦写的媒介让存档成为了可能。但当时使用卡带的游戏主机，是不具备这个功能的。早期的主机和街机，所需要保存的大都是分数，虽然高手们以挑战高分为目标，但在压根没有存档概念的时代，机器重启后分数清零也一直被玩家们视为常态。而主机游戏相比街机，虽然不乏街机移植作，但更多的依然是植根于主机平台的游戏，而且因为不像街机那样考虑投币率，主机游戏的流程也可以做得很长，加上一些续关的需要，于是早期的主机游戏中，出现了一种不基于任何电子存储技术的存档方式——密码记忆。

密码记忆是通过一串字符来记载游戏的进度，在8位主机上被大量用于流程相对较长的动作和射击游戏，如《1943》、《外星战将》、《人间兵器》、《忍者龙剑传3》、《Konami世界》等等。而且即便在电池记忆出现后，这种存档方式依然存在了很长的一段时间，用于记录一些数据简单的进度。因为一串固定的字符就能记载一个进度，而这种记忆方式在当时除了被玩家用来记录自己的进度，也被共享出来，于是成为了早期游戏秘技的一个大类——选关密码。

当然，所谓的密码存档与电池记忆并存，已经是比较后期的事了——起码是把SRAM和电池用在游戏存档的1987年以后，而在此之前，也不是没有出现过复杂的游戏内容，比如初代的《勇者斗恶龙》，密码由20个假名组成；续作《勇者斗恶龙 II》虽然诞生在电池记忆首次使用的1987年，但《勇者斗恶龙 II》因为开发时间的关系，并没能赶上这趟车，因此依旧采用密码记忆，不过因为内容更丰富，进度所承载的信息量也更大，本作因此成为了使用52个假名作为密码的“最后的密码记忆大作”，还诞生了日本RPG史上著名的密码秘技——复活咒文。

一般来说，构成密码的都是数字、英文或假名这些字符，此外也有《忍者龙剑传3》的图标、《洛克人》的坐标点这些特殊的密码，不过这种密码只是描述起来麻烦，真正有难度的是日文假名，对于不懂日文的玩家（当年的你我），几乎是全程“画”下来的密码；而即便懂日文，想在当时的分辨率下区分浊音和半浊音（如ば和ぱ）也绝对是对眼力的考验，小屏幕的掌机上尤其如此。相信经历过的玩家都会有恨不得把眼睛贴到屏幕上去努力识别假名右上的是一个圈还是两个点的经历吧。

在《勇者斗恶龙 II》之后，密码记忆使用的就很少了，但不等于就此消失，不仅在一些记载进度内容较简单的游戏中继续使用，而在GBA版的“《黄金太阳》系列”中，密码记忆还肩负了两个版本联动的重任。



▲《忍者龙剑传3》的密码，形式很特殊。



▲《勇者斗恶龙》的经典密码秘技——复活咒文。

本体存储篇

这部分我们来说的是基于游戏的本体存储，也就是不依靠外接存储设备的卡带游戏媒体的存档方式，虽然诞生得很早，但其实也一直应用到了现在。可以说是历史悠久。这种本体存储的形式包含两大类：电池记忆和芯片记忆。

电池记忆

FC让家庭游戏机的概念深入人心，不仅在初期创造了一大批不输给街机的作品，更诞生了真的需要在家玩的RPG、SLG等游戏类型，但是从前面《勇者斗恶龙 II》的52个密码存档来说，密码存档显然在此时已经显得力不从心了。而像磁碟机那样方便快捷地擦写读取的存档方式必然是大势所趋，于是，电池记忆应运而生。

所谓的“电池记忆”其实是一个通俗但有误的叫法，从物理功能上说，电池显然是不具备存储数据的功能的，实现存储数据的是整合到卡带主板上的SRAM芯片，SRAM芯片需要通电才能保持数据，所需的电流很小，但对稳定性要求非常高，而这些需求都与电池供电相符。为了保证足够的供电时间，卡带中采用了供电时间长、漏电量近乎为零且小巧的纽扣电池，将其焊接在卡带主板上，这样的芯片电池足以实现长达四五十年的持续供电时间。



虽说卡带的生产厂商尽可能在稳定性上下功夫，但因为SRAM芯片与系统总线直连，依然会可能出现关机时总线电流杂乱导致SRAM数据被破坏的情况发生，因此这些卡带会提示关机时按住Reset按钮。之后一直到电池记忆退出历史舞台，厂商在设计主机时，都必须要考虑到关机时电流的稳定，以避免损坏SRAM所保存的存档数据。

电池记忆方式从FC中后期开始使用，一直到GBA时代才被闪存芯片取代。这种方式普遍被认为是1987年的FC游戏《森田将棋》首先采用，但事实上，更早的一个用于简单编程的《Family Basic》，就已经在卡带顶端设计了电池槽，通过使用干电池供电的SRAM芯片



■最早使用“电池记忆”的《Family Basic》，使用的还是干电池。

来临时保存数据，但是因为太早期，卡带与主机接触松动、手指接触卡带产生的人体静电这些情况，也都足以毁掉临时数据，而且因为《Family Basic》的卡带比普通卡带高出一倍且在高处放干电池，因此卡带的重心也更高，加大了不稳定性。相比之下，使用纽扣电池的记忆简直是稳得让人安心。

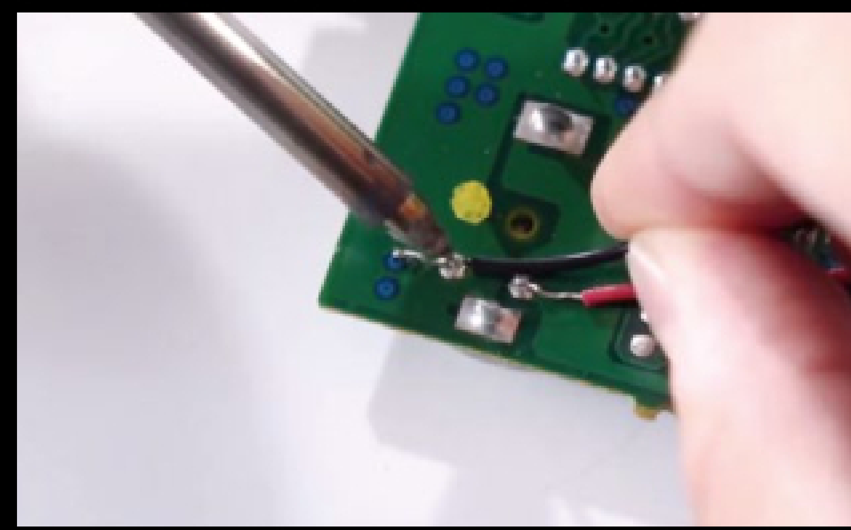
不过这种安心只属于正版用户，盗版的卡带，无论是 FC、MD 还是 GB、GBA，所使用的电池都是杂牌，不仅电池的寿命短；而且为了方便更换电池，电池往往使用的是嵌入 + 按压的方式来固定而非焊接，大大增加了不稳定性。此外，SRAM 芯片大多是基于原装的单独游戏而设计的擦写和覆盖，使得这种 SRAM 芯片只可以保存一个存档，因此那些整合了多款需要存档的游戏的合卡，在存档时就会发生存档覆盖的情况，这就是 GB 时代很多玩家一头雾水的“换个游戏存档后，之前游戏存档就没了”的困惑。可以说，在需要存档的游戏大量进入玩家（尤其是当时国内玩家）的游戏生活后，丢失存档就成为了一直伴随玩家的一个困扰。

而且丢失存档不仅仅困扰盗版玩家，正版玩家偶尔也会有“中奖”的时候，当初负责《掌机王 SP》的 LIKY 大哥就有过正版《火焰之纹章 封印之剑》掉档的炸裂经历，虽说几率比盗版小得多，但一旦发生也相当让人崩溃。最终，这种存档形式，被成熟的、更加稳定的闪存芯片存档方式所取代，成为了历史。

TIPS：如何更换记忆电池？

在电池记忆方式早已淘汰的今天，能保留下来的相信都是玩家珍藏的、存档功能一直正常稳定的卡带，但如今距离最早使用电池记忆的一批卡带已经过去了 31 年，很多正版玩家也必须要面对当年电池记忆存档面临因电量消失导致的存档消失的问题。那么怎么能让 SRAM 区在更换电池的过程中不丢失存档数据呢？答案是借助外接的电池，方法如下：用电度表在主板的金属点上找到存档 SRAM 芯片的电路焊点（约 3V 的电压），再将这两个焊点临时接到约提供 3V 供电的干电池上，保证更换电池时的持续供电，就可以去更换电池了——因为这过程中涉及到了电压检测、主板电路焊接等操作，因此不熟悉的话最好慎用，好好熟悉熟悉或去找熟练的技工来帮忙。

当然，如果有能将存档备份到电脑的第三方存档备份器，也是不错的选择。



▲找到 SRAM 芯片的电路焊点、将纽扣电池和干电池并联，是更换电池时保存存档数据的关键。

芯片记忆

所谓的芯片记忆，就是玩家对使用 EEPROM 或 FLASH 芯片（闪存芯片）来记录游戏数据的形式的一种称呼，对于经历过卡带为游戏媒体的老玩家们来说，“芯片记忆”这四个字听起来简直如沐春风，因为这种存档保存方式，切实地解决了电池记忆时代即便是正版玩家也要担心的掉档问题。

芯片记忆在 GBA 时代得以广泛使用，其原因自然是技术的发展，而在之前极少用到，惟一的原因就是技术成本太高，会大大提升卡带的成本——注意，是极少，并不是没有，事实上在 FC 时代，Bandai 就尝试使用闪存芯片来保存游戏存档，但是受限于当时的技术和成本，所使用的容量都非常小。而到 GBA 的中前期，就出现了电池记忆、EEPROM 芯片记忆和 FLASH 芯片记忆三种形式，其中《塞尔达传说 四支剑》使用了 EEPROM 芯片，更多的如两作《黄金太阳》、《精灵宝可梦》等，都使用了容量更大的闪存芯片，与闪存芯片同族的记忆棒、CF 卡、SD 卡、U 盘等，也都是在那个时候快速进入到大众生活，闪存技术的高速发展，让闪存芯片在新一轮的卡带存档形式的竞争中得以成为最终的胜出者，并一直使用到如今的 3DS 卡带上。



▲采用芯片记忆的《精灵宝可梦 蓝宝石》，电池负责给内置的时钟供电，而非负责记忆区。

外存储篇

对于半导体卡带来说，将记忆芯片内置在主板上、卡带中，是非常合适的存档解决方案；但对于非半导体卡带的媒体，则往往因为物理结构的关系，需要专门的外接存储设备。林林总总的外接存储设备中，除了有些是必需的，还有些是可以选用的存档备份周边，下面我们一一道来。

昙花一现的磁盘保存

虽然最早的游戏存档由磁盘实现，但对于使用卡带的早期游戏主机来说，却是很难实现，除非能使用磁盘——于是在 1986 年，FC 磁碟机真来了，这个磁碟机的诞生主要是因为当时的半导体卡带遭遇到了容量瓶颈，同时玩家也可以通过擦写游戏来大大降低游玩新游戏的成本，而且，也让玩家刚刚有概念但又大多数时候令人头大的存档问题得以轻松解决。

虽然怎么看 FC 磁碟机的都是顺天应时、前途光明，然而现实是：FC 磁碟机诞生在任天堂因为权利金和审核与初期合作愉快的 6 大第三方厂商闹得最僵的时候，导致大厂都出小作品敷衍 FC 磁碟机而缺乏大作；磁盘擦写导致的零售商利润大降，也让不少零售商抵制游戏擦写服务。接下来半导体容量瓶颈成功突破、电池记忆方式开始使用……FC 磁碟机的种种优势纷纷浮云，FC 的磁碟机和磁盘保存存档的方式，也都成为了昙花一现。

无论是 FC 磁碟机，还是后来的 N64 磁碟机，任天堂的两次磁盘媒体尝试都不成功，但将主机外接磁碟机的模式却提醒了盗版商，于是在 90 年代中期，针对任天堂 SFC 主机的非官方磁碟机和磁盘大量盛行，让任天堂非常头疼。而这种盗版磁碟机所使用的磁盘，都是通用格式，造价更便宜，除了拿来擦写游戏，当然也负责存档。因为这种盗版磁碟机 +SFC 的套装非常昂贵（90 年代中期售 5000 左右），因此大多数玩家都去包机房玩，有的发现 RPG、SLG 乐趣的玩家，还会自备磁盘来保存自己的存档。


■ FC 磁碟机和专用磁盘。

外接存档设备

外接的存档设备有很多种，严格意义上来说，“外存储篇”下的几乎都满足，而这里我们指的是：体积比较大、难以和主机形成一体的外观视觉的那些存档设备。

元祖级的 FC 专用数据录音机

最早的游戏主机的外接存档设备，可以追溯到 1984 年由松下推出的一款 FC 专用数据录音机，这个设备是属于前面说的《Family Basic》的非必需外接设备，主要用来保存《Family Basic》的编程进度。不仅对应《Family Basic》，也支持较早的《淘金者》、《越野机车》、《拆屋工》等游戏的自制关卡的保存和读取，而且作为录音机，也能使用录音及单声道播放的基本录音机功能。能保存自己辛苦制作的关卡甚至保存进度，是很让人向往的，然而这个设备录入和读取保存内容的时间都相当长，长到差不多可以重新自制一个关卡，令其实用性大降。而且售价也高达 9800 日元，加上磁带本身的稳定性和保存问题，最终，这个元祖级的主机外存储设备，成为了一个有想法、但受限于时代和技术而未能发扬光大的存档解决方案。

PCE 的外存储大家伙

当《森田将棋》首次使用内置 SRAM 芯片 + 纽扣电池的电池记忆方式后，使用卡带的主机们基本上就告别了外接存档方式。例外的是 PCE，和其他主机使用的半导体卡带不同，PCE 的游戏媒体是 Hu-Card，薄薄的如同借记卡大小的卡片，一般的半导体卡带与其相比简直显得傻大黑粗，但这个高科技感十足的游戏媒体无法像半导体卡带那样把各种芯片都一股脑地整合到主板上去，而 PCE 又有不少需要存档的游戏，所以，就需要用外接存档的方案来解决存档问题了。


▲ PCE 的“天之声”。

PCE 的外接存档设备是名为“天之声”的黑盒子，内置 SRAM 芯片，用 5 号电池供电。使用时插在主机后面的扩展插槽上，即可实现存储。而这个非常的名字，则来自于 Hudson 的游戏《桃太郎传说》的接关密码。在之后，又出了多款外接存储装置，后期在有大容量存档出现时，还推出了更大容量的、用电线外连主机的存档设备 Memory Base 128，相比“天之声”，Memory Base 128 更像是外接硬盘。除了这些，PCE 还首次真正使用了“记忆卡”，这个我们放在后面说。

尽管 PCE 的存档解决方案多种多样，但因为都是基于家用机设计，因此都无法用在掌机版的 PCE-GT 上，使得 PCE-GT 只能进行密码存档，这也成为 PCE-GT 相比其他掌机的又一大不足和限制。

3DO 的 FZ–EM256

3DO 是部很强大的主机，作为第五代主机的开辟者，3DO 面世时展现了其面对第四代主机绝对强大的机能，而实现这个机能则来自于作为开发商的松下几乎不计成本的研发，这其中不仅包括了研发成本，也包括各种技术的使用，因此卖价也特别贵，直接造成了 3DO 成为了少数土豪玩家才玩得起的前卫机器，普通玩家只能去包机房花钱体验，因此销量低迷——整体上跟两年前的 VR 硬件行业差不多。

不过 3DO 也的确够强大，作为 1993 年的主机，3DO 就已经内置了 32K 的存储空间，更有外接式的存储扩展装置松下 FZ-EM256，其容量达到 256K，不仅是内存储容量的 8 倍，也比同年 3 月 PCE 发售的 128K 的 Memory Base 128 足足大出一倍。和 PCE 的 Memory Base 128 类似，FZ-EM256 的块头也很大，采用线缆与主机连接，看起来就如同移动硬盘。而 3DO 的这个存储扩展装置不光能保存备份游戏存档，还能对游戏存档进行管理，而实现这些复杂的功能，则需要专门的启动盘。

这个大块头的存储扩展装置的价格也跟 3DO 一样走高端路线，官方定价高达 9800 日元。当然，对于当时玩得起 3DO 的土豪玩家来说，应该也不差这 9800 日元了。

掌机的第三方存档备份设备

前面说的家用机的外接存档设备，都是官方出品，而掌机的外接存档设备，则都是第三方厂商推出。比如 GBA 时代，就有通过 GBA 的通讯数据线接口与主机和游戏相连来备份卡带存档的外接存档设备，有的还兼有静态修改的功能。GBA 的这些外接存储周边有两个特点：一是使用闪存，这是此类周边和前面那些需要使用电池供电的 SARM 芯片外接存档设备的一大不同，当然也是赶上了闪存卡大量普及的时代；其二是封闭的，无法向电脑传输保存存档文件，而这也是当时的技术限制。

而在 NDS 和 3DS 时代，就有了将卡带存档导出到电脑进行备份和编辑的硬件金手指，不过和前边说的不同，这些硬件金手指本身甚至不具备保存功能，只是起到将游戏存档备份到电脑的作用，所以严格意义上说，这种硬件金手指甚至不属于外接存储设备。



▲ 3DO 与 FZ–EM256。

记忆卡

终于说到我们熟悉的记忆卡了，既然叫“卡”，首先当然是要轻薄，前面那些明显给主机增加体积的都不算。记忆卡从专用性上说，分为专用型和泛用型；而从使用的记忆芯片类型上说，则分为 SRAM 和闪存。这里我们以前一种方式来分类说明。

专用型记忆卡·SRAM 篇

专用型是相对于泛用型而言，指的是只能给专门的主机使用的记忆卡，没法用在其他地方。而最早的记忆卡，恰恰就是这种。

满足“卡”的轻薄的条件的外存储设备，最早当属 PCE-CD 使用的名为“天之声 Bank”的卡片，和其他的 PCE 存储设备不同，天之声 BANK 采用了和游戏一样的 Hu-Card，原因就是 PCE 主机在连接 CD 光驱时，后面的扩展端口被占用了，存档问题就交给了空闲的游戏卡端口，于是有了天之声 Bank。

在天之声 Bank 之后，世嘉在 1994 年发售的为 MD 扩展 CD 光驱媒体的世嘉 CD 机，也采用了专用记忆卡，而且和天之声 Bank 类似，世嘉 CD 的记忆卡也和 MD 的游戏卡采用同样的规格，而且不仅用在了世嘉 CD 上，一直到世嘉第五代主机 SS 上，也采用大卡外形的记忆卡以及加速卡等扩展卡。而将记忆卡同样做成“游戏卡同款”的，还有雅达利的美洲虎 CD 机。

首个赋予记忆卡以专有外形的，是索尼的 PS 主机，虽然当时从资历上说 PS 毕竟还是游戏市场的新人，但也更会玩一些不拘泥于传统的套路。就拿外接存档设备来说，索尼给 PS 设计了专门的形状，更赋予了其直观的管理界面。不仅如此，还可以让一部机器上插着的两张记忆卡互拷存档，真正让记忆卡成为了主机的个的周边。除了普通的记忆卡，索尼还推出了名为 Pocket Station 的特殊记忆卡，它既是 15 格的记忆卡，也是一个可以和特定主机游戏联动、从而下载并游玩一些简单的培养互动小游戏的迷你掌机，而且支持的大作还不少。

而最后到来的第五世代主机 N64，其使用的卡带游戏媒体虽然也可以和以往的卡带一样整合到主板上，但依然推出了记忆卡，N64 的记忆卡做得更小巧，而且是插在手柄上，这也是首个接在手柄上的外存储设备。而在应用上，任天堂还基于记忆卡设计了存档互动（比如在《动物之森 64》中访问别的玩家的村子）。因为有两种选择，因此有些游戏干脆就没有设置卡带芯片记忆，把存档的事情都交给记忆卡——而有的游戏虽然没在卡带中内置存储芯片，但也留了后手，如《噩梦鬼魅》，在没有记忆卡时便改为密码存档，而且只记录进度，物品等等皆为默认。事实上，N64 上方的插槽是扩充槽，不仅仅是给记忆卡用，还支持震动包、《宝可梦》专用的插卡器（连接 GB/GBC 和 N64 版的《宝可梦》）等周边，所以厂商在设计游戏时要遵守一个原则，就是支持震动包的，就必须要支持卡带存档，让玩家“鱼和熊掌兼得”。



■插在记忆卡插口的兼有迷你小掌机身分的 Pocket Station。

专用型记忆卡·闪存篇

1998 年 11 月，世嘉的新主机 DC 发售，开辟了电视游戏主机史上的第六世代。新时代要有新气象，第六世代主机除了在游戏表现上更加强劲，所使用的记忆卡，也都采用了更稳更保险的闪存存储，也就是老玩家们说到 GBA 卡带存档时有如沐春风感的芯片记忆。

DC 的记忆卡名为 VMU，全称是 Visual Memory Unit，即“视觉记忆装置”，除了采用了闪存来存储存档文件，设计上也终于放弃了之前坚持两个世代的大卡规格，采用和 N64 一样的手柄插卡方式，但也和 PS 的特殊的记忆卡 Pocket Station 一样，在特定的游戏上可以获得一些迷你游戏，使得这个记忆卡兼有了迷你掌机的功能。此外，手柄上对应 VUM 小屏幕的透明小窗子，也可以让这个记忆卡成为第二屏，比真正采用双屏的掌机 NDS 早诞生了 6 年。不过这个单色的液晶屏注定无法实现 NDS 和 3DS 下屏那么丰富的功能，因此主要用来显示一些简单但重要的信息，此外还可以用来查看日期和时间。而这个记忆卡有个很有趣的设计是：可以通过两个记忆卡的连接口彼此连接，直接实现数据拷贝。因为有如此多的功能，所以 VMU 依然和前代主机的记忆卡一样使用了纽扣电池——不过不是给存储区供电，纯粹是用在迷你掌机等功能上。在 DC 之后，紧接而至的第六世代主机 PS2 和 NGC 也都采用了闪存记忆卡。在世嘉宣布退出硬件市场、DC 退出后，新入局的微软的 Xbox 虽然采用率先采用内置硬盘，但也采用和 N64、DC 同样的插手柄的记忆卡设计，而且将这个设计一直保留到了 Xbox 360。但是专用型的闪存记忆卡并不仅仅延续到第七



■N64 记忆卡与主机、手柄。

TIPS：SRAM 外存储设备如何更换电池

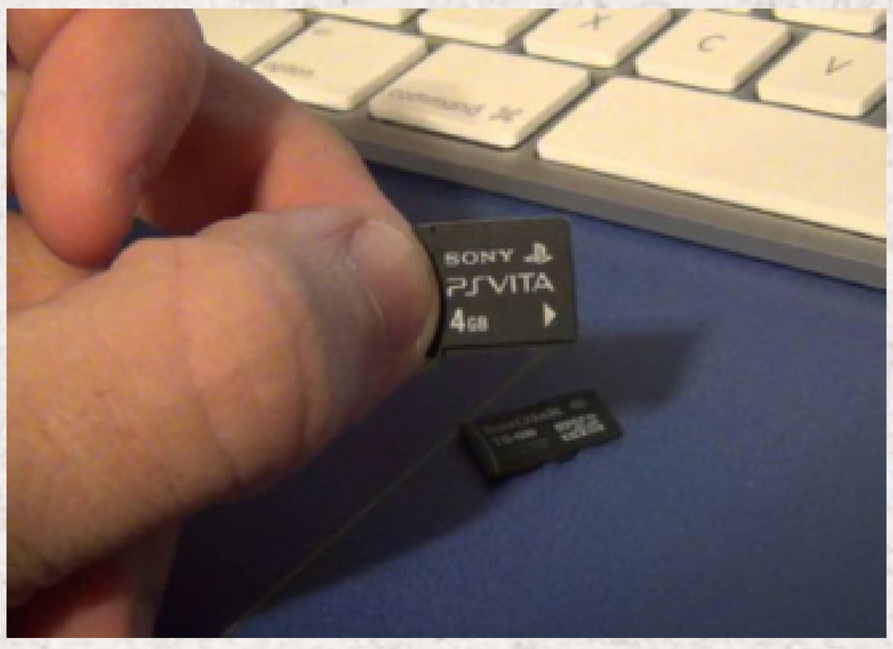
第六世代以前的外接存档设备和接记忆卡都是采用由电池供电，SRAM 芯片记忆，所以时间久了依旧面临着更换电池的问题，和卡带内置 SRAM 芯片不同的是，记忆卡的存档是可以和主机游戏分开工作的，即读取存档后拔下记忆卡更换电池，更换完再插上保存——但这只是一种理论状态，因为一个记忆卡里往往保存着大量的游戏。这种时候，支持同插两个存储设备的主机（如 PS）就可以手动或批量互拷存档；但若只有一个存档接口的，那么就只有和电池记忆的卡带一样通过并联的电池组供电维持电量再更换纽扣电池——当然，如果有第三方的存档备份工具来向电脑批量备份再导回，那就更方便了。

TIPS：记忆卡的存档小图标

在刚刚出现存档存储设备时，玩家的需求很基础：能稳妥保存存档就可以了。而到了第六世代，采用闪存的记忆卡几乎让玩家彻底没有了丢档的担忧，厂商也在记忆卡的内容上下了更大的功夫。在 PS 的记忆卡中，存档文件管理界面可以看到游戏的可爱动态小图标，而到 PS2，干脆变成了完全 3D 建模的小图标，有些还做得非常可爱，动作虽然简单，但配合转圈和可爱的造型，看着有趣而让人印象深刻。而同世代的 NGC，其图标则是一个个立体的小方块，就如同 NGC 的“方糖”外形那样。

不过这种特色的存档小图标并没有继续下去，到第七世代的主机上，这种特色的存档动态小图标便被常规的正方形图标取代，而那些可爱的动态小图标，则成为了一代玩家的记忆。

世代，隶属于第八主机世代的掌机 PSV，使用的也是专用型的闪存记忆卡，某种意义上说，也是使用至今。



▲ PSV 记忆卡，应该是至今为止最小的专用记忆卡了。

TIPS：史上最恶性·清空记忆卡 BUG

在闪存记忆卡的时代真的可以完全高枕无忧吗？并不是，如果贪图便宜使用组装记忆卡，质量上还真未必有保证，就算是原装也可能因为某些意外损坏——这些事情一旦发生大都让人自认倒霉。但若是游戏的 BUG 问题，往往就要开骂了。

即便在今天，有些游戏也会出现因为 BUG 卡在某处无法退出只能删档的所谓毁档 BUG。PS2 时代当然也有这样的 BUG，不过在 PS2 时代还有更恶劣的毁档 BUG，那就是《灵魂能力 III》的 BUG，这个 BUG 的触发条件是在编年史模式存档后，删除其他游戏存档，再回到游戏，出现存档损坏的提示，在删除损坏存档后再度进入记忆卡管理界面，便被提示整个记忆卡初始化了。这种级别的毁档结果不仅恶劣，而且触发条件也不算生僻，毕竟同时玩多款游戏的玩家很多。还好，笔者在玩《灵魂能力 III》时没想过删除其他游戏的存档……

泛用型记忆卡

泛用型记忆卡其实就是可以应用到大多数电子设备的存储卡，如记忆棒、SD 卡、TF 卡等。而在主机游戏领域，一般多是用到掌机设备上，但最早的应用，则是在家用机甚至街机上。

第一部采用泛用型记忆卡的主机，是 SNK 的 NeoGeo 主机，使用的是用在笔记本电脑上的 SRAM 卡——PC 卡作为记忆卡，而且在主机前方的右侧，专门设置了记忆卡的插槽，是首台预设专门记忆卡插口的主机。虽然 NeoGeo 看起来是设计了完整的记忆卡系统，但仔细想想似乎又不大对劲——NeoGeo 使用的是半导体卡带作为媒体，完全可以和 FC 的卡带一样将 SRAM 芯片整合到游戏主板上，但 SNK 并没有这样做。而且 NeoGeo 的游戏基本上都是格斗游戏，所存储的大都是得分，只有对需要秘技的游戏才真正有用。SNK 不仅将这个记忆卡系统用在主机上，也用到了一些街机上。但总的来说，虽然 NeoGeo 是最早使用完备的记忆卡系统的主机，可是从其主机的游戏媒体再到游戏，似乎又不是那么有必要……

那么在 NeoGeo 之外，还有使用泛用型记忆卡的家用机了吗？还真有，就是任天堂的 Wii，在 512M 内存储空间之外，可以插 SD 来实现存储空间的扩展，而且经历了 NDSi、3DS、Wii U，一直用到现在的 NS，都是用 SD/TF 卡来扩展存储空间。不过这些应用又多少有些不同，NDSi 和 3DS 的实体游戏是不需要用到 SD 卡的，只有数字版游戏才将存档保存到这里。而 Wii U 不光可以用 SD 卡扩展，还直接支持外接硬盘——不过和 PS4 等主机一样，外接硬盘这样的大容量设备是用来保存数字游戏本体，而非容量并不大的存档文件。不过现在存储卡的容量也已经很大了，NS 也已经支持 2TB 的扩展空间，总的来说存储卡在兼有保存数字游戏和存档数据上，是越来越胜任了。

而首部使用泛用型记忆卡（也是首部使用记忆卡）的掌机，是 2004 年末发售的 PSP。PSP 相信大家都非常熟悉，使用 UMD 光盘作为游戏媒体，采用索尼自家轻薄的记忆短棒来做记忆卡，充分满足了掌机的便携需求之余，也可以为兼有多媒体功能的 PSP 放置各种多媒体文件。不过 PSP 之后的 PSV 并没有继续使用记忆短棒，而是使用了保护性更强的专用记忆卡了。


▶ NeoGeo 主机的前端右侧有专门的记忆卡插口。

内置存储空间

早期的 SRAM 内空间

除了整合在卡带上的存档芯片和外接的存档设备、记忆卡，还有相当多的主机通过内置存储空间的方式来满足存档——不过再大的内置空间也有上限，因此内置存储空间往往和其他存档方式结合，很少单独使用。

那么第一个拥有内存储空间的是哪部主机呢？就是前面说的 1993 年发售的 3DO，内置 32K 的存储空间，虽然当时的游戏存档普遍不大，但终归有上限，于是结合了前面说的外接存档设备 FZ-EM256。

在 3DO 次年发售的 NeoGeo-CD 主机，和 3DO 一样是真正的光盘主机而非外接光驱的机器，其前代的卡带版是首部预留记忆卡插口的主机。而带到了 NeoGeo-CD，却彻底取消了记忆卡接口，改为采用内置 2KB 的存储空间——你没看错，只有 2KB，虽然主要是存储分数用不了多大空间，但存储的游戏多了仍然很难满足。而且同样因为没有记忆卡接口，使得 CD 版主机和之前的卡带版的存档完全无法互换。

在之后，世嘉的 CD 机和 SS 也都设有内存储空间，虽然都不大，但也都可以通过外接记忆卡来扩展。而这期间无视内存储空间的，就是前面说的雅达利美洲虎 CD 机。从 PS 开始，一直到 PS2、NGC，期间的这些主机因为记忆卡的完全成熟，而不再依赖于内存储空间。而这里说的这些主机的内存储空间，也有一个共性，就是全部是 SRAM 存储，虽然有些主机中更换电池比在记忆卡、卡带中更换要麻烦，但除了 NeoGeo-CD，其他的主机也都因为支持外接存档设备，而有资格无视这本来容量就不大的主机内存储空间。



▲ SS 的内存储 SRAM 的电池可以在直接打开主机背部铭牌左侧的盖后子更换，无需拆机。

内置硬盘与闪存空间

主机内置内存从 PS 取消开始的第 7 年，伴随着 Xbox 的发售，内存储空间又回来了。不过和之前的不同，Xbox 直接内置了 8GB 硬盘，而后第七世代的 Xbox 360 和 PS3、第八世代的 Xbox One 和 PS4，都使用了内置硬盘。这其中 Xbox 和 Xbox 360 采用记忆卡和硬盘两种方式，即使不用记忆卡也能直接用硬盘保存存档。PS3 和 PS4 则彻底取消了记忆卡，存档的保存全权交由硬盘负责。而任天堂的主机虽然一直没有内置硬盘，但也都内置了闪存空间，其中 Wii 为 512M，Wii U 则是 8G 和 32G，NS 则是 32G，而且都是 SD/TF 存储卡 + 闪存空间两种存档方式并存。

而无论是以上三家的哪部主机，这些现代的存档方式，显然都比以往更方便也更稳定了。



▶第一部使用内置硬盘的 Xbox，体格也是第六世代主机中最壮硕的。

云存档：网络时代的云端保障

云存档相当于主机厂商在自己的服务器为玩家提供一个云端的存储服务，和网盘等云存储一样，主机的云存档也都基于宽带技术的发展，微软从 Xbox 360 开始，通过 Xbox Live，就让会员享受到了云端存档备份功能。

索尼则从 PS3 开始，为 PS+ 会员提供云端存档备份功能，而且不仅给主机用，掌机 PSV 也可以享受云存档的服务。而且通过云端存档，索尼还让 PSV 和 PS3/PS4 实现了存档共通，只要游戏支持，那么使用同一账号的用户，就可以通过云端存档的上传下载，从而让该游戏的 PSV 版和 PS3/PS4 版的存档互相接续，让玩家在家在外都能接着进度玩。

相比索尼的家用机与掌机的存档互通，直接兼有家用机和掌机功能的 NS 显然更简单粗暴，但任天堂在现代的网络服务上却比较后知后觉，之前数据文件跟机器不跟账号的机制一直被玩家诟病。还好，任天堂也宣布将在 9 月开始实施付费会员服务，NS 也实现了 32G 闪存内存储 +TF 卡 + 云端服务的三重存档方式的组合。而本世代的全部主机也都将实现云存档功能，玩家的存档也就更稳了。

TIPS：存档与难度

毋庸置疑，在存档这个东西出现前，没人会想到通过存档也可以进行游戏难度的设置。而当存档功能一旦出现，玩家们很快就发现，诸如在挑战强敌前存档后再战、打不过读档重来的方式，的确在某种程度上降低了游戏难度，而这种方法也有一种很有趣的称呼：S/L 大法（Save / Load 大法）。

在电脑大量普及后，伴随而来的模拟器则带来了一种比 S/L 大法更简单粗暴的即时存档，这种存档可以将其支持的游戏的进度保存在任何一个时刻，更加降低了游戏难度。后来的烧录卡也都致力于在实机上实现这种很吸引人的功能，但到了 NDS 末期才真正实现。而且不光是盗版的烧录卡和模拟器，任天堂官方的 VC 模拟器游戏，也同样支持随时退出、再度进入随时接续的玩法，只不过并不会提供反复在一个点读盘的无脑即时存档玩法。

相比 S/L 大法和即时存档，固定存档点对难度就影响不一了，一般来说，在 BOSS 战前设置存档点往往是比较贴心的；但也有“《魂》系列”这样用打完 BOSS 才给存档的方式来增加难度的。而《生化危机》消耗道具的存档方式，也让玩家在存档点有“道具用一个少一个”的顾虑。

相比固定存档，某些游戏的自动存档直接将游戏提升到了硬核水平——当然不是类似《马力欧》等动作游戏中盘的检查点这样的自动存档，而是那种一旦失手就可能前功尽弃的存档设定，如早期的《火焰之纹章》和《风来之西林》，都采用这种存档机制都让玩家严阵以待，相比之下，《火纹》有时带有运气成分（如遭遇暴击、升级成长），但不满意可以在关卡开始前读档；而《西林》虽然几乎不需要看脸，但一旦失败，只能接受全部装备血本无归的残酷现实。而在后来这些硬核游戏面向更多的普通玩家时，改变这样的存档机制和惩罚措施，也都是降低难度的一个重要手段。

TIPS：存档与游戏风格

存档不光光是简单的 S/L，在很多游戏中，厂商都会给存档做出非常契合游戏的风格，比如剑与魔法题材的《勇者斗恶龙》的教堂存档颇有仪式感；“《重装机兵》系列”的存档点不仅有小姐姐卖萌，还会在存档点搞出点故事；《超时空之轮》则设有假冒存档点的怪物来给玩家“制造惊喜”；《生化危机》的老式打字机也颇切合游戏的气氛；《返校》的存档点神龛，除了切合游戏的气氛，也一定程度上给危机四伏的冒险更增加一丝诡异。

除了各种不同风格的存档点，很多游戏在存档中也会用不同的物品来彰显时代和背景，如“《横行霸道》系列”，使用录音带、磁盘、光盘等不同时代的存储媒体。而在一些魔幻题材的游戏中，书写羊皮纸、旧笔记本也是颇为常见的方式。

另外还有些游戏会在存档问题上做文章，比如《尼尔 机械纪元》有删除存档才会看到隐藏结局的奇怪设定。

关于游戏的存档方式演变就说到这里了，事实上对于大多数玩家来说，很多旧游戏的存档都跟游戏一起，一直静静地躺在柜子或抽屉里，我们甚至没有再想过去重新去确认下那些存档是否还在——当然，有游戏厂商的重视和技术的发展，我们的存档很大概率都不会有问题（但早年使用组装电池的盗版卡风险较大），当玩家们在颇有仪式感地地给游戏封卡 / 盘后，往往也都不会再去确认存档是否还安好。但可以肯定的是，这些游戏带给我们的快乐和记忆，早已存储在我们每个玩家的心中，并时不时地被调出记起。而这，何尝不是另一种非常有价值有意义的游戏存档？

文 狮子心 编 苍穹 美编 01

作为 Konami 昔日的招牌之一，《魂斗罗》虽然已经许多年没有推出过正统新作，但系列基本在各个主机 / 掌机平台都有作品登陆，而且素质一直可圈可点。《魂斗罗》、《超级魂斗罗》、《魂斗罗 精神》、《铁血军团》等作品各个堪称经典。对于国内的老玩家而言，《魂斗罗》也有着特殊的情怀加成。到了 SS 和 PS 时代，随着 3D 技术的兴起，"《魂斗罗》系列"也顺应大潮进行了 3D 化。PS 平台上共推出了两部作品，遗憾的是都难以令人满意，本次栏目就来聊一聊其中的第 2 作——《魂斗罗冒险》。



本想一鸣惊人，却险些一蹶不振的 魂斗罗冒险

进化未必是进步

PS 时代的首款系列作品《魂斗罗 战争遗产》（Contra: Legacy of War）于 1996 年 11 月 29 日发售，游戏设计了 4 名不同的角色可供选择，战斗系统与《铁血军团》类似，但生搬硬套的 3D 化让人失望不已。3D 时代的首份答卷令人大跌眼镜，《魂斗罗》亟待新作挽回丢失的口碑。1998 年 8 月 31 日，《魂斗罗 冒险》（C The Contra Adventure）登陆 PS 平台，依旧由前作的开发商 Appaloosa Interactive 负责制作。剧情讲述了一颗带有异形幼虫的小行星坠落在了南美洲的一座玛雅神庙附近，不久后异形占据了神庙，周边的居民不断失踪，野生动物也几乎绝迹，退休的主角 Ray Poward（即 MD 版《铁血军团》的男主角）再次出马拯救世界。



▲《魂斗罗 冒险》仅在北美发售过，标题画面正中间是一个大大的C字母，"Contra"的字样反倒并不显眼。

一打开游戏，标题画面就在疯狂暗示：男主角这次是真的再度出马了！充满机械化风格的菜单配合机械噪音的音效很是带感。不过游戏里的可用角色只有一人，而且本作也没有双打的设定——是的，你没有听错，这是系列作品中屈指可数的无法双打的《魂斗罗》。模范主角的晚境生活还真是凄凉无比，连借命的小伙伴都没有了。


▲Ray Poward在《铁血军团》时的设定图，与《冒险》里判若两人。这些年你都经历了些什么？

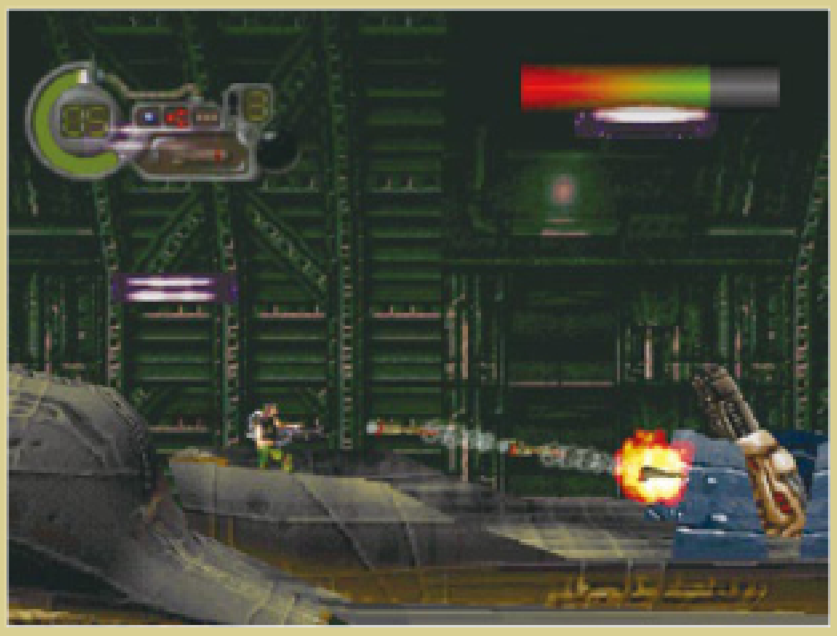

▲3D追尾视角的《魂斗罗》还是挺新鲜的，但蹩脚的操作限制了玩家。

除了以往作品中出现过的侧视角和俯视角外，本作还引入了"全景 3D+ 追尾"视角的关卡，这样来玩《魂斗罗》让人有很大的遐想空间。针对本作颇为复杂的操作，游戏开始时就提供了一个练习模式供玩家熟悉按键，但制作组对于操作的优化实在糟糕。本作其实已经有现代 FPS 的雏形了，由于并不支持 PS 的 Dual Shock1 手柄，因此想以右摇杆来控制准心是不可能的。制作组干脆将其进行了融合处理——方向键控制人物前进、后退、转向以及 X 轴的准心移动，Y 轴的准心移动则交给了 L1 和 L2 键来处理。瞄准需要用到方向键和 L1、L2 键，这种设计给操作带来了割裂感，玩家经常在只是想换射击目标时却转动了视角，左手的大拇指也是疲于应付。

方向键在本作中更是不堪重负，在兼顾瞄准的同时还得控制转向和移动。作为一款快节奏的动作射击游戏，本作的移动采用的却还是老《生化》的“坦克式”操作，即←/→键并不控制人物左右移动，只能调整人物朝向，当调整到正确的方向之后，再按↑/↓才会往目标点移动。这种操作模式在慢节奏的老《生化》中还没什么问题，但是放在这里足以让玩家抓狂。游戏只有一个默认的正面视角，这就意味着只要玩家稍稍改变一点人物的朝向，游戏视角就会立马像触电一样做出反馈，按得稍微频繁一点视角则会天旋地转，连笔者这种不晕 3D 的人也有点受不了。

尴尬的创新

主角有多种枪械可以使用，熟悉的散弹、激光弹等依旧能唤起玩家对于《魂斗罗》熟悉的记忆。本作允许主角同时持有 4 种枪械，即初始的“小米枪”+3 种其他枪械，这样就能用不同的枪械来处理不同的情况。换枪其实是一个很不错的设计，能丰富玩法，不过制作组却把这个好创意给浪费了。游戏中的换枪操作很别扭，仅通过一个○键来更换当前枪械，每按一次，枪就会按顺序调整一格，因此想换到要用枪械时可能得按好几下。除非每次换枪前都提前看准顺序并算好要按的次数，否则经常会噼里啪啦按了半天却还是没换到想要的枪械。换枪这么一个兼具实用性和创意的设计，却与游戏本身快节奏的属性再一次被切割开来，令人为之遗憾。



▲一键换枪看似简洁，其实复杂了换枪的操作。

细心的读者肯定注意到了前面说的“‘小米枪’+3 种其他枪械”的设计。当玩家拿满 4 种武器后，再拿到其他枪械时，就会默认替换掉当前使用的枪械。玩家经常会在用喜欢的枪轰得正爽之时，被突如其来的其他垃圾枪把手中的武器给替换了。好的，替换就替换吧，那我在拿枪之前切换到最垃圾的“小米枪”总行了吧？这时你会发现“小米枪”还在，排在其顺序后的另一把枪被替换了。而且以上情况没有任何弥补办法，角色并不是拿了这把枪就丢出另一把枪来，被换掉的枪会直接消失。结果，每当玩家看到地图上的新枪时，总会踟蹰半天，这不是在考虑枪是否好用，而是在算账，因为得理清楚替换掉哪一把枪。

我相信制作组还是很认真地玩过自己的作品，因为游戏中设计了一个定向射击功能——按住 R1 键时，角色会固定当前枪口的射击方向，不会再随着方向键控制的角色移动而变化。举例说明就是玩家可以一边保持枪口往角色前方开枪的同时，一边控制他往后退。这个设计堪称救命稻草，不仅因为定向射击在对付一些 BOSS 时非常方便，更在于按住 R1 键后，方向键的←/→能让角色实现左右平移。在 R1 键的帮助下，游戏里一些考验跳跃和移动的场景用平移操作会比默认的“坦克式”操作方便得多。即使操作起来还是有点别扭，但总算变得能玩了。原本是对于射击辅助的操作，最后却成为了角色控制的辅助，真是让人有些哭笑不得。



▲定向射击不仅能辅助射击，更多的时候是帮助玩家移动和跳跃……

乏善可陈的流程

说真的只看《冒险》第一关的话，笔者认为打个 7 分不成问题。3D 建模呈现的横版关卡很大程度继承了之前《魂斗罗》的感觉，除了换枪稍显别扭之外，不少地方都挺有新鲜感——比如各种 3D 化的枪械效果，一边单手悬挂一边战斗，血量的引入也降低了游戏的难度，提高了流畅性。不过本作里部分受伤判定比较迷，比如地面上的喷火是即死的而非常规的扣血，类似现象在之后关卡中还有体现，玩的时候让人摸不着头脑。关底 BOSS 设计得非常有意思，把游戏设定上的特色和场景融合得很好，保持硬派难度的同时也不乏趣味。



▲第一关真的很不错，并未展现出太多缺点，为何不一直这样做？

如果说第一关能带给玩家还算不错的体验，那么第二关之后则会让玩家犹如坐过山车般从云霄直达谷底。全 3D 的画面表现力以那个时代的标准来衡量效果还能够接受，但显而易见的是《魂斗罗》这种需要玩家穿梭于枪林弹雨之中、闪转腾挪的游戏，并不是很适合全 3D，即使到了今天也鲜有作品尝试。在 3D 场景中玩家无法精确判断子弹的远近和方位，对于《魂斗罗》这类动作要素占比重很高的游戏来说是致命的。玩家会觉得自己像一只无头苍蝇到处乱窜，该中的不



▲别扭的操作面对游戏里动辄海量的敌人真的很吃力。

TIPS 《魂斗罗 冒险》第一关的素质还算不错，4年后登陆PS2平台的《真魂斗罗》里的前四关之一就还原了《冒险》的STAGE 1，足以证明游戏初期还是

▼除了追踪弹，其他枪械都不算好用，关卡中找到它会容易很多。



该中的子弹一颗没落下。再加上之前吐槽过的操作模式，玩家扮演的不再是以前那些身手矫健的战士，反倒更像一个残障青年。敌人都已经近在咫尺了，你可能还在慢悠悠地“开坦克”、控制准心，俨然泰山崩于前而面不改色。高度重复的场景，配合上游戏那随角色移动不断晃动的视角，仿佛把玩家搅入了一个漩涡，时间久了真的是头晕目眩。

游戏里有很多狭长的平台，“开坦克”过独木桥的感觉还真是喜感，玩家需要控制角色在枪林弹雨中精准地拐过一个90度弯，一旦落下就得从平台最开始的地方重新来过，简直是在考验着玩家的精神力承受极限。另外本作还限制了冲关速度，很多地方要求玩家找到对应的机关、打开门才能进入后续场景。在找到机关之前，敌人会在场景中不停刷新出来，玩家因为开不了门而活活憋屈死更是家常便饭。

有意思是，不仅玩家被游戏坑得深，就连BOSS也表现出了水土不服。很多BOSS只用跟它无脑绕圈，再配合追踪弹可以打得它毫无脾气，但需要强调的是，这一切的前提是取得了追踪弹。这把枪与其他枪械拉开了一个量级的差距，极大地降低了游戏难度，有了它之后游戏中动不动就出现的大场景成为了最好的帮手，玩家完全可以利用好场景优势对敌人“放风筝”，简直是杀怪通关必备神器。看到玩家掏出这把枪的时候，就连BOSS也会感叹“游戏体验极差！”

在FC时代，《魂斗罗》对于枪械平衡采取了一个很讨巧的设计，通过限制同屏存在的弹数来控制威力。比如初代的F枪，威力不错，但是开枪之后发出的这发子弹只要还在屏幕中飞行着，玩家就开不出第二枪，这样一来间接限制了枪械威力。本作也采用了同样的平衡方法，但由于全3D的场景很大，玩家发出的子弹如果没有命中敌人，就会存在于场景里很久，这让游戏中的那些激光弹、榴弹非常不好用，严重限制了很多枪械的射速，面对海量的敌人时是致命的。正因如此，追踪弹才与其他枪械拉开了差距，因为它会及时地命中目标，让其具备了威力、命中率和射速的三重优点。

第三关开始又引入了一种上帝视角，虽然不及之前沉浸感好，但是扩大了玩家的视野，角色躲起子弹来没那么别扭。虽然场景设计得很大，但是实际视觉感受单一，因此带来的一个显著问题就是容易导致迷路。玩家经常会迷惑“我在哪里？我接下来要干嘛？”最后被不断刷新的敌兵活活耗死。从这里开始游戏后期关卡采取“上帝视角+追尾视角”混合版，很多时候视角设置得令人抓狂。特别是在一些需要考验平台跳跃技术的地方，游戏采取了斜45度的视角来切入，让3D画面下本来就很难控制的落脚点变得更加飘忽，莫名奇妙地摔死可谓司空见惯。

另外制作人真的很严格，玩家前一关获取的枪械和核弹都不会继承到下一关，如果仅仅如此也就罢了，但是残余的血量却会继承下去，并不会因为过关而补满，所以玩家也许拼得弹尽粮绝过了一关，最后还是倒在了下一关的开始。

▼游戏流程会在几种视角间切换，很多地方视角才是最大的敌人。



游戏里敌人和BOSS设计得还算不错，有不少卖情怀的地方，很多地方的设计基本就是之前作品的3D化。公正来说，游戏关卡的设计属于“矮子里面拔将军”，已经算是不错了。整个场景设计得非常宏大，玛雅神庙里有复杂的金字塔机关、穿梭延绵的地下通道、灼热的岩浆，还有后期出现的一些高科技场景，如倒数第二关中的无重力战斗，让人有一种在玩另一部FC知名作品《最终任务》（国内俗称“空中魂斗罗”）的感觉。



▲这里大家一看就懂，按↑被电击的动作还是很滑稽。

结语

以上虽然吐槽了很多，但其实《冒险》本身的素质并非像传闻中那么烂，就拿游戏中超大的场景、足够长的流程、精心设计的敌我角色等来说，都足以证明制作组在开发时着实费了不少心力。

笔者觉得游戏史上的雷作分为两种：一种是真正意义上的粗制滥造，以拙劣模仿等方式欺瞒玩家的彻底烂作；还有一种是布局太大、革新太猛，受限于技术等原因所导致的劣作。本作毫无疑问属于后者。当时PS手柄的双摇杆设计并未普及，游戏操作显然是受到了一定的局限，3D技术也不够成熟，制作组顺应3D大潮来制作《魂斗罗》却未能很好处理游戏体验上的短板。《冒险》虽然遭至不少恶评，但它也为系列的真正进化提供了足够的积累，之后PS2平台上的系列作品《真魂斗罗》和《新魂斗罗》都是非常不错的作品。然而系列在迎来短暂复苏之后又陷入寂静，老派游戏生存状况堪忧也是现今的普遍现象，即使这样，作为一个大龄玩家也希望在未来的日子里能够看到《魂斗罗》涅槃重生！


ROCKMAN
CLASSICS COLLECTION
CAPCOM